

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Desain grafis merupakan elemen yang tidak pernah terlepas dari kehidupan sehari-hari, karena hampir seluruh sektor kehidupan di dunia ini memerlukan desain grafis untuk menunjang kebutuhan hidup manusia. Desain grafis tidak hanya diartikan sebatas logo, poster, maupun kecanggihan komputer. Desain grafis juga dapat berupa berbagai bentuk seperti buku, majalah, sampul rekaman, tanda lalu lintas, kaligrafi, flayer, katikatur, televisi, kemasan, perangko, buku manual, situs web dan lain sebagainya, sehingga desain grafis tidak luput dari setiap area kehidupan masyarakat (Arthur, 2013).

Desain grafis merupakan subdisiplin dari desain yang menitikberatkan pada penyampaian informasi kepada publik melalui media (Supriyono, 2010). Gagasan yang akan disampaikan tentunya harus dapat diterima oleh orang lain atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan melalui karya-karya desain tersebut (Kusrianto, 2007). Supriyono (2010) menyatakan bahwa desain grafis dapat terealisasikan melalui campur tangan dari perancang grafis atau biasa disebut juga sebagai desainer grafis. Lebih lanjut, desainer grafis merupakan seseorang yang merancang sajian informasi agar menarik, sehingga makna pesannya dapat ditangkap dengan mudah oleh setiap orang yang melihat karyanya.

Tugas pekerjaan desainer grafis yaitu memahami unsur-unsur desain seperti garis, bidang, warna, gelap terang, tekstur, dan ukuran, sehingga menghasilkan suatu karya yang indah. Tugas menjadi desainer grafis membutuhkan kreativitas dan wawasan yang luas untuk menyampaikan karya desainer kepada sasaran yang dituju. Selain itu, desainer grafis harus bekerja dengan berbagai macam rintangan seperti pekerjaan yang diatur oleh batas waktu tertentu untuk menyelesaikan desain, harus cermat memperhatikan setiap elemen desain yang akan dibuat, dan melakukan pekerjaannya sesuai dengan desain yang diinginkan klien. Oleh karena itu, desainer grafis tidak bisa membuat suatu karya sesuai dengan keinginannya sendiri, tetapi harus menyatukan karya yang akan di buat dengan keinginan kliennya (Sriwitari & Widnyana, 2014).

Riset yang dilakukan oleh Jogja Digital Valley pada tahun 2016, menunjukkan bahwa 32.33% *start-up* memilih Yogyakarta sebagai tempat sasaran. Yogyakarta dipilih oleh *start-up* karena biaya operasionalnya terbilang murah. Lebih lanjut, di Yogyakarta sendiri sudah ada 53 bisnis di bidang desain grafis, dan tidak menutup kemungkinan di tahun selanjutnya jumlah bisnis desain grafis tersebut akan terus meningkat dari tahun ke tahunnya. Terlebih lagi, daerah ini juga memiliki sumber daya manusia yang berkualitas, akses internet yang mendukung, oleh karena itu, adanya 53 bisnis di bidang grafis membuat lingkup bisnis tersebut semakin kompetitif. Persaingan bisnis yang begitu ketat di Yogyakarta tentunya tidak menutup kemungkinan berdampak pada pendapatan perusahaan (Margrit, 2016).

Bisnis desain grafis yang semakin ketat membuat perusahaan mengharuskan desainer grafis untuk bekerja secara optimal dan bekerja sesuai target yang ditetapkan. Keharusan sebagai desainer grafis dalam memenuhi target yang ditetapkan perusahaan dalam menjalani pekerjaannya, tidak menutup kemungkinan adanya hal-hal tersebut menjadikan pekerjaan sebagai desainer grafis memiliki banyak kesulitan dalam menjalani berbagai tugas pekerjaannya (Wibowo, 2013). Hal tersebut memungkinkan berdampak pada emosi yang tidak menyenangkan dan merefleksikan respon negatif terhadap kehidupannya seperti mengabaikan kesehatan, merasa sedih atau susah, kecewa, bersalah, takut dan gelisah menghadapi aktivitasnya (Diener, 2009).

Emosi yang tidak menyenangkan tentunya tidak akan terjadi ketika perusahaan dapat mengoptimalkan sumber daya manusianya. Menurut Hasibuan (2008). Sumber daya manusia dalam organisasi mempunyai peran penting yang sepatutnya dapat dioptimalkan dengan baik karena unsur manusia sebagai perencana, pelaksana, pengendali dan berperan aktif untuk mencapai hasil maksimal, sehingga harus dioptimalkan agar dapat mewujudkan tujuan perusahaan (Hasibuan, 2008). Pengoptimalan sumber daya manusia yang tepat akan menjadikan seseorang puas dalam menjalani setiap aktivitas di kehidupannya (Kaswan, 2017). Seseorang yang puas dalam menjalankan aktivitasnya akan menunjukkan kesejahteraan, kebahagiaan, dan ketahanan diri yang didapatkannya melalui *subjective well-being* (SWB) yang dimilikinya (Eddington dan Shuman, 2005).

SWB sering dikaitkan dengan kebahagiaan dan kondisi-kondisi yang bersifat positif berdasarkan masa lalu, masa sekarang dan masa depan (Diener, 2009). SWB juga merupakan evaluasi individu terhadap berbagai aspek kehidupan yang berkaitan dengan komponen kognitif dan emosional, yaitu banyaknya mengalami afek positif yaitu afek yang menyenangkan seperti merasa gembira, kelegaan hati, dan kasih sayang (Diener, 2009). Eddington dan Shuman (2005) mendefinisikan SWB sebagai penilaian individu terhadap kehidupannya yang meliputi penilaian kognitif mengenai kepuasan hidup, penilaian afektif mengenai *mood* (suasana hati) dan emosi seperti perasaan emosional positif dan negatif. Menurut Snyder dan Lopez (2002) SWB adalah pengalaman emosi menyenangkan, rendahnya perasaan yang tidak menyenangkan, dan tingginya kepuasan hidup yang dirasakan seseorang.

Menurut Diener (2009) SWB terbagi dalam dua aspek umum yaitu aspek kognitif yang merupakan evaluasi dari kepuasan hidup seseorang secara menyeluruh. Kepuasan hidup sebagai penilaian yang dibuat seseorang dalam mengevaluasi domain dalam kehidupannya, seperti kesehatan fisik dan mental, pekerjaan, rekreasi, hubungan sosial dan keluarga. Selanjutnya, aspek afektif merupakan refleksi representasi *mood* dan emosi seseorang terhadap peristiwa yang menunjukkan bahwa hidup berjalan sesuai dengan apa yang diinginkan. Aspek tersebut ditunjukkan dengan tingginya afek positif dan rendahnya afek negatif. Afek positif terlihat dari emosi spesifik seperti gembira, kuat, antusias, waspada, bangga, penuh perhatian, dan aktif. Sedangkan afek negatif terlihat dari emosi spesifik seperti sedih, kecewa, bersalah, takut, bermusuhan, lekas marah, gelisah, gugup, dan khawatir.

Menurut Carr (2004) SWB merupakan sebuah keadaan psikologis positif yang dikarakteristikan dengan tingginya afek positif dan rendahnya afek negatif. Seseorang yang memiliki SWB akan menunjukkan kondisi yang bersifat positif terhadap suatu kejadian seperti kesejahteraan, kepuasan, optimisme, harapan, dan spiritualitas. Selain itu, seseorang juga akan memiliki rendahnya afek negatif atau afek yang tidak menyenangkan seperti ketakutan, kemarahan dan kesedihan (Diener, 2009). Menurut Diener, dkk. (2005) seseorang akan mengevaluasi segala sesuatu terhadap sendi kehidupan dengan adanya SWB. Evaluasi ini meliputi reaksi emosional, penilaian terhadap pemenuhan kebutuhan, dan kepuasan hidup. Kepuasan yang dirasakan membuat seseorang (desainer grafis) bekerja secara optimal untuk menghasilkan produk atau jasa yang berkualitas tinggi, tingginya performa kerja, dapat meningkatkan produktivitas dan memuaskan *customer*-nya (Robbins, 2008).

Akan tetapi pada kenyataannya, berdasarkan survey yang dilakukan oleh Santoso (2016), Ifadati (2017), Anadhara (2016), Mutiasari (2017), dan Geetha (2015) pada 5 website di Indonesia yang terdiri dari 17 desainer grafis di dalamnya. Hasil survey menunjukkan bahwa 3 website dengan 15 desainer grafis yaitu 88.2% merasa pekerjaan tidak dapat mensejahterakannya karena tuntutan klien yang tidak dapat diprediksi, harga tidak sebanding dengan karyanya, revisian yang terus menerus, dan lain sebagainya. Sedangkan 2 website dengan 2 desainer grafis yaitu 11.8% merasa pekerjaan dapat mensejahterakannya. Dari data tersebut memperlihatkan bahwa masih banyak desainer grafis yang memiliki penilaian subjektif atau SWB yang rendah dalam memandang pekerjaannya.

Sejalan dengan data tersebut, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan tanggal 01 Maret 2018 pada desainer grafis yang bekerja di Yogyakarta dengan menggunakan aspek-aspek SWB yang dikemukakan oleh Diener (2009) yaitu aspek kognitif dan afektif, diperoleh 8 dari 10 pada aspek kognitif menunjukkan bahwa subjek tidak sepenuhnya puas menjadi desainer grafis, terkadang merasa jenuh karena jarang diberi libur, dikejar *deadline*, gaji di Yogyakarta tidak sebanding dengan daerah lain, dan pekerjaan dapat mengganggu kesehatan karena hampir seharian duduk dan menatap layar komputer. Pada aspek afektif, menunjukkan subjek merasa kesal ketika mendapatkan *costumer* yang banyak keinginan karena akhirnya akan lama saat mengerjakan desain dan merasa gelisah ketika tugas belum terselesaikan. Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa 8 dari 10 subjek belum memiliki SWB didalam dirinya yang dilihat dari aspek kognitif dan afektif.

SWB berperan penting dalam bisnis desain grafis di Yogyakarta yang semakin kompetitif. Menurut Snyder dan Lopez (2002) SWB akan membawa seseorang kepada pengalaman emosi yang menyenangkan dan tingginya kepuasan hidup. Kepuasan hidup tentunya bermacam-macam, salah satunya adalah kepuasan seseorang dalam menjalani pekerjaannya yang berdampak pada keterlibatan kerja, komitmen organisasi, perilaku warga organisasi (OCB), sikap kerja positif, menurunkan konflik, menumbuhkan kepuasan pelanggan dan mencegah penyimpangan di tempat kerja. Kepuasan dalam menjalani pekerjaan juga dapat menurunkan pergantian karyawan, penyakit jantung, stress, penarikan berpikir dan membuat ketidak hadiran karyawan yang rendah (Kaswan, 2017).

Ariati (2010) mengungkapkan bahwa terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi SWB yaitu harga diri, kontrol diri, ekstrovert, optimis, relasi sosial, dan tujuan hidup. Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, maka peneliti memilih untuk menggunakan faktor kontrol diri dalam penelitian ini. Kontrol diri diartikan sebagai keyakinan individu bahwa dirinya mampu berperilaku dengan cara yang tepat ketika menghadapi suatu peristiwa. Menurut Stoltz (2004) kemampuan menghadapi suatu peristiwa dapat melalui *adversity quotient* (AQ) yaitu kemampuan seseorang dalam menghadapi kesulitan dan mengatasinya secara teratur melalui kecerdasan yang dimilikinya, sehingga dapat meraih kesuksesan dan merasa sejahtera karena telah menyelesaikan peristiwa dalam hidupnya. Hal tersebut didukung berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Puspitasari (2015) yang mengungkapkan bahwa terdapat hubungan antara kontrol diri dengan SWB. Menurut Stoltz (2004) kontrol diri merupakan bagian dari aspek AQ, dimana seseorang yang memiliki AQ akan dapat mengontrol dirinya dalam bersikap untuk dapat menghadapi dan menyelesaikan kesulitan di kehidupannya.

Hal ini di dukung hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 01 Maret 2018 pada desainer grafis yang bekerja di Yogyakarta, diperoleh 8 dari 10 subjek mengatakan ketika *costumer* banyak permintaan maka subjek melayani dengan tidak memberikan senyuman dan mengalihkan perhatian ke komputer. Saat subjek salah menetapkan warna atau lupa memberikan corak desain, maka subjek diam bahkan menyalahkan peralatan kerja. Emosi buruk membuat performa kerja menurun dan sulit berkonsentrasi, sehingga melakukan kesalahan seperti salah mendesain dan

mencetak. Subjek memarahi rekan kerja yang membuatnya kesal dan tidak semangat bekerja saat *costumer* mengeluh. Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa SWB akan tumbuh dalam diri desainer grafis karena adanya peran AQ.

Menurut Stoltz (2004) AQ adalah kemampuan seseorang dalam menghadapi rintangan, kesulitan, hambatan dan mampu untuk mengatasinya secara teratur. Lebih lanjut, AQ juga merupakan kemampuan seseorang untuk mengamati dan mengolah kesulitan dengan kecerdasan yang dimilikinya, sehingga menjadi tantangan untuk menyelesaikannya. Leman (2007) mendefinisikan AQ secara ringkas yaitu sebagai kemampuan seseorang untuk menghadapi permasalahan di kehidupannya. Nashori (2007) menyatakan bahwa AQ merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan kecerdasannya untuk mengubah cara berfikir dan tindakannya ketika menghadapi hambatan dan kesulitan yang bisa menyengsarakan dirinya.

Stoltz (2004) menyatakan bahwa aspek-aspek dari AQ mencakup empat komponen yaitu aspek *control* (kendali) adalah kemampuan dalam mengendalikan diri terhadap peristiwa yang menimbulkan kesulitan. Aspek *origin* (kepemilikan) dan *ownership* (pengakuan) adalah sejauh mana seseorang memperlakukan dirinya ketika kesalahan berasal darinya. Aspek *reach* (jangkauan) adalah sejauh mana kesulitan dapat mengganggu aktivitas seseorang. Aspek *endurance* (daya tahan) adalah kemampuan dalam kecepatan dan ketepatan dalam memecahkan masalah.

AQ merupakan kemampuan seseorang untuk dapat mengatasi kesulitan yang dihadapinya (Stoltz, 2004). AQ dapat berkorelasi dengan berbagai variabel, salah satunya variabel SWB. Ariati (2010) menyatakan bahwa SWB dapat terjadi karena

kontrol diri yaitu keyakinan bahwa seseorang mampu berperilaku dengan tepat ketika menghadapi peristiwa. Menurut Stoltz (2004) kemampuan menghadapi peristiwa dapat melalui AQ yaitu kemampuan seseorang dalam menghadapi dan mengatasi kesulitan secara teratur sehingga merasa hidupnya menjadi bahagia. Diener (2009) menyatakan bahwa kebahagiaan erat hubungannya dengan SWB. Seseorang yang bahagia akan mengalami efek positif yang menyenangkan seperti merasa kelegaan hati, kasih sayang, dan gembira. Perasaan gembira membuat seseorang lebih produktif, motivasi bekerja tinggi, dan senang menjalani pekerjaannya (As'ad, 2004). Stoltz (2004) menyatakan bahwa AQ merupakan cara yang tepat untuk mengelola unsur manusia dengan kemampuan mengendalikan diri agar dapat menyelesaikan tugas dengan baik. Kemampuan tersebut membuat seseorang merasa bahwa pekerjaan secara keseluruhan dapat memuaskan kebutuhannya (As'ad, 2004). Kepuasan hidup seseorang berkaitan adanya SWB. Menurut Snyder dan Lopez (2002) SWB akan membawa seseorang kepada pengalaman menyenangkan dan kepuasan hidup. Kepuasan yang dirasakan akan membuat seseorang berkomitmen, terlibat dalam bekerja, dan mampu menurunkan konflik (Kaswan, 2017).

Stoltz (2004) menyatakan bahwa rendahnya AQ membuat seseorang sulit menunjukkan kemampuan dalam mengendalikan diri untuk menyelesaikan setiap aktivitas atau tugas-tugasnya dengan optimal. Kemampuan tersebut membuat seseorang merasa bahwa pekerjaan secara keseluruhan tidak dapat memuaskan kebutuhannya (As'ad, 2004). Menurut Snyder dan Lopez (2002) ketidakpuasan hidup akan membuat seseorang lekas marah, malu, gelisah, dan gugup ketika dihadapkan

masalah. Ketidakpuasan hidup dapat terjadi melalui afek negatif dalam SWB. Menurut Kaswan (2017) ketidakpuasan yang dirasakan akan membuat seseorang kurang berkomitmen, tidak terlibat dalam bekerja, dan sulit menurunkan konflik. Hal ini didukung berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Puspitasari (2015) yang mengungkapkan bahwa terdapat hubungan antara kontrol diri dengan SWB. Menurut Stoltz (2004) kontrol diri merupakan bagian dari aspek AQ, dimana seseorang yang memiliki AQ akan dapat mengontrol dirinya dalam bersikap untuk dapat menghadapi dan menyelesaikan kesulitan di kehidupannya.

Berdasarkan uraian di atas, menunjukkan bahwa diperlukan strategi untuk keberhasilan desainer grafis dalam menjalani pekerjaan pada bisnis desain grafis di Yogyakarta. Strategi tersebut dapat di implementasikan dengan menerapkan AQ yaitu kemampuan seseorang dalam mengelola, bertahan, dan menyelesaikan permasalahan yang terjadi di kehidupan kerjanya. Permasalahan yang dapat terselesaikan membuat desainer grafis merasakan kepuasan dan kesejahteraan dalam menjalani kehidupannya, sehingga dapat memberikan penilaian positif melalui SWB yang dimilikinya. SWB menjadikan desainer grafis memiliki kebahagiaan dan antusias dalam menjalani dan menyelesaikan pekerjaannya Hal tersebut dapat mewujudkan tujuan perusahaan berupa peningkatan pendapatan dan konsumen merasa puas dengan kualitas desain grafis yang diberikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “apakah terdapat hubungan antara AQ dengan SWB pada *desainer grafis* di Yogyakarta?”

B. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara AQ dengan SWB pada desainer grafis di Yogyakarta.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dalam bidang psikologi industri dan organisasi, yang berhubungan dengan Sumber Daya Manusia khususnya dalam lingkup bisnis desain grafis, AQ dan SWB pada desainer grafis.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi subjek

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang AQ, sehingga desainer grafis dapat merasakan kebahagiaan dan kepuasan hidup (SWB) dalam menjalani pekerjaannya.

2) Bagi pelaku pelaku bisnis pada bidang desain bisnis grafis

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi informasi dan gambaran bagi pelaku bisnis desain grafis di Yogyakarta untuk lebih memahami tingkat SWB desainer grafis, sehingga perusahaan dapat meningkatkan SWB melalui peran yang diberikan dari AQ.