



Animasi 2D Sebagai Media Edukasi Tentang Inner Child untuk Generasi Z

Diokta Faiz Dwiardha

e-mail: dioktafaizdwiardha@gmail.com

Ahmad Khoirul Anwar

Yudi Wibowo

Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta

Ringkasan

Generasi Z atau disingkat Gen Z adalah generasi yang lahir pada tahun 1997 hingga 2012, berdasarkan data Badan Pusat Statistik Indonesia pada sensus penduduk tahun 2020. Dengan adanya perkembangan teknologi di zaman sekarang akan sangat mempengaruhi pola dan gaya hidup, mindset, pengalaman, psikologi, dan lain sebagainya pada setiap generasi. Penyebab hal ini terjadi adalah karena gaya pola asuh parenting, memiliki trauma dan peristiwa buruk dimasa kecil, mengalami kekerasan, pelecehan, penolakan dari suatu lingkungan, penelantaran, TPPO dan lain sebagainya. Dampaknya seseorang dapat memiliki trauma dan luka batin *inner child* negatif yang kemudian dapat menyebabkan seseorang mengalami berbagai gangguan kesehatan mental, bertingkah laku seperti anak kecil, dan kurang bijaksana dalam menghadapi suatu masalah kehidupan ketika dewasa. Oleh sebab itu perancang merancang sebuah video edukasi dalam bentuk animasi dengan berdasarkan hasil data wawancara psikolog dan beberapa artikel jurnal sebagai bahan referensi. Metode perancangan ini memiliki 5 tahapan yaitu *Development*, Pra-Produksi, Produksi, Pasca Produksi, dan Distribusi. Hasilnya adalah animasi 2D dan *merchandise*. Harapan dari perancangan animasi 2D ini adalah dapat memberikan solusi, dan wawasan tentang inner child yang begitu berdampak pada kehidupan seseorang agar bermental sehat dan berprestasi.

Kata Kunci: Perancangan, Animasi 2D, *Gangguan Kesehatan Mental*, Luka Batin *Inner Child*, Metode Perancangan, *Generasi Z*.

Abstract

Generation Z or Gen Z is the generation born between 1997 and 2012. Based on official data from the Indonesian Central Statistics Agency (BPS) in the 2020 population census. With the development of technology, it will greatly affect lifestyle, mindsets, experiences, psychology, and so on. With today's technological developments, it will greatly influence lifestyle patterns and lifestyles, thought patterns, experiences, psychology, and so on in each generation. The reason this happens is because of the parenting style, experiencing trauma and bad events in childhood, experiencing violence, confession, rejection from an environment, penance, TIP and so on. The impact is that a person can have negative childhood trauma and emotional wounds which can then cause a person to experience various mental health disorders, behave like a child, and lack wisdom in dealing with life's problems as an adult. Therefore, an educational video was designed in the form of animation based on the results of psychological interview data and several journal articles as reference material. This design method has 5 stages, namely Development, Pre-Production, Production, Post-

Production and Distribution. The result is 2D animation and merchandise. The hope of designing this 2D animation is that it can provide solutions and insight into the inner child which has such an impact on a person's life so that they are mentally healthy and achieve.

Keywords: *Designer, 2D Animation, Mental Health Disorder, Inner Child, Design Methods, Generation Z.*

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Generasi Z, sering disingkat menjadi Gen Z dan dalam bahasa sehari-hari dikenal sebagai *Zoomers*, adalah mereka yang lahir pada tahun 1997 hingga 2012. Data ini ditetapkan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) Indonesia pada Sensus Penduduk tahun 2020. Sebagian besar Generasi Z adalah anak-anak dari Generasi X atau Milenial yang lebih tua. Generasi Z lahir pada awal Abad ke-21 yang sekarang generasi tersebut sudah memasuki usia sekolah hingga memasuki dunia kerja. Gen z dikenal sebagai generasi pertama yang tumbuh berkembang bersama dengan akses Internet dan teknologi digital sejak usia muda. oleh sebab itu generasi ini dijuluki generasi *Digital Native*.

Selain itu Generasi Z juga dikenal lebih *pragmatis* dan *realistik* dalam memandang dunia. Mereka

lebih fokus pada hasil dan dampak praktis dibandingkan dengan wacana atau konsep abstrak. Perhatian Sosial dan Lingkungan, Isu-isu sosial dan lingkungan menjadi perhatian utama bagi generasi Z. Mereka memiliki kesadaran yang tinggi terhadap masalah-masalah global dan ingin terlibat dalam upaya-upaya pemecahannya.

Beberapa ciri khas generasi Z di Indonesia sangat mahir dalam menggunakan media teknologi, internet, ketergantungan pada teknologi dalam aktivitas sehari-hari, kesadaran akan pentingnya kesehatan mental, Adaptif dan Fleksibel terhadap perubahan dan hal baru, pentingnya sebuah prestasi dan jenjang karir, berpikiran terbuka terhadap perbedaan dan sebagainya. namun generasi ini memiliki kekurangan seperti sering kurang tidur, ingin serba instant, ketidakstabilan emosi, mudah menderita disabilitas intelektual dan gangguan kesehatan

mental dan sebagainya. Penyebabnya karena Generasi Z mengalami kekerasan secara verbal dan non verbal seperti pelecehan, bullying, tindak pidana perdagangan orang, pola asuh parenting yang tidak baik, penolakan dari suatu lingkungan, korban perceraian orang tua, penelantaran, trauma di masa anak-anak dan lain sebagainya. Hal ini apabila tidak ditangani dapat memicu seseorang memiliki luka batin *Inner Child* negatif, trauma mendalam bagi korbannya, perilaku seperti anak-anak dan ketidakmampuan seseorang dalam bertindak lebih bijaksana ketika dewasa.

Mental health adalah kondisi dimana seseorang mengalami gangguan kesehatan mental. Kesehatan mental dapat disebabkan karena faktor lingkungan, pekerjaan, pertemanan, keluarga, dan ketidakmampuan seseorang dalam menghadapi realita kehidupan. Seseorang yang mengalami gangguan kesehatan mental dapat mengalami depresi, cemas berlebihan, mudah marah, ketakutan yang berlebihan, kurang percaya diri dan lain sebagainya. Hal inilah yang

menyebabkan seseorang sulit berinteraksi dan mengelola emosi yang sedang dialami. dan apabila tidak segera ditangani bisa berakibat fatal bagi lingkungan dan individu tersebut.

Dilansir dari *cnnindonesia.com*, kasus kekerasan terhadap anak mengalami peningkatan selama tiga tahun terakhir. Tercatat sebanyak 11.057 kasus kekerasan anak di tahun 2019, 11.279 kasus pada 2020, dan 12.566 kasus hingga November 2021 (Pratiwi 2023). Sangat disayangkan bahwa jumlah layanan rehabilitasi yang diberikan kepada korban belum sebanding dengan banyaknya kasus kekerasan. Hal ini dikhawatirkan akan membuat para korban tumbuh dewasa dengan trauma dan *inner child* yang terluka.

Berdasarkan data Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (PPPA), ada 21.241 anak yang menjadi korban kekerasan di dalam negeri pada 2022. Berbagai kekerasan tersebut tak hanya secara fisik, tapi juga psikis, seksual, penelantaran,

perdagangan orang, hingga eksploitasi.

Kasus kekerasan anak diduga terjadi di rumah aman Dinas Pemberdayaan Perempuan, Perlindungan Anak, Pengendalian Penduduk, dan Keluarga Berencana (DP3APPKB) Kota Surabaya, Jawa Timur, Sabtu (25/2). Anak tersebut diduga dipukul, dipaksa merayap, hingga matanya dioles balsem.

Fenomena tersebut menambah daftar panjang kekerasan terhadap anak yang terjadi di Indonesia. Berdasarkan data Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (PPPA), ada 21.241 anak yang menjadi korban kekerasan di dalam negeri pada 2022. Berbagai kekerasan tersebut tak hanya secara fisik, tapi juga psikis, seksual, penelantaran, perdagangan orang, hingga eksploitasi. Secara rinci, ada 9.588 anak yang menjadi korban kekerasan seksual. Sebanyak 4.162 anak menjadi korban kekerasan psikis sepanjang tahun lalu. Kemudian, 3.746 anak menjadi korban kekerasan fisik. Ada pula 1.269 anak yang

menjadi korban penelantaran. Anak yang menjadi korban tindak pidana perdagangan orang (TPPO) di Indonesia sebanyak 219 orang. Lalu, 216 anak menjadi korban eksploitasi pada 2022. Sementara, 2.041 anak menjadi korban kekerasan dalam bentuk lainnya sepanjang tahun lalu. (<https://dataindonesia.id/varia/detail/sebanyak-21241-anak-indonesia-jadi-korban-kekerasan-pada-2022>).

Inner child merupakan salah satu gangguan kesehatan mental yang disebabkan karena pengalaman buruk dimasa kanak-kanak yang kemudian membekas hingga seseorang beranjak dewasa. Hal inilah yang akan membentuk suatu kepribadian dan karakter seseorang individu (Surianti, 2022:10). Tanpa disadari inner child akan muncul ketika dewasa dalam bentuk tingkah laku atau dalam kondisi emosional yang tidak disadari.

mendidik anak di usia dini merupakan masa yang paling penting dalam berbagai aspek perkembangan kemampuan fisik, motorik, bahasa, sosial emosional, serta *kognitif*, Pebriana dalam (Nuroh, 2022:62). Pengertian usia dini ini memiliki

batasan usia dan pemahaman yang berbeda-beda. Pada usia kanak-kanak di usia 0-6 tahun masa ini disebut sebagai masa keemasan atau *golden ege* pada anak, sebab disaat umur tersebut proses pembentukan mental dan karakter anak dimulai (Nuroh, 2022:62).

Berdasarkan ulasan di atas, tentunya perlu diketahui bahwa kondisi kesehatan mental merupakan suatu kondisi adanya suatu ketenangan batin secara psikologis. Kesehatan mental menjadi hal yang terpenting dalam lingkungan keluarga, sekolah dan pekerjaan. ketika seorang Individu berada pada lingkungan yang positif maka akan melahirkan induvidu yang positif juga. Dan sebaliknya apabila seorang individu berada pada lingkungan yang negatif maka akan melahirkan individu yag negatif juga.

Dalam kehidupan manusia, terkadang seseorang tidak dapat menghindari sebuah masalah yang dialami. Baik itu pengalaman menyenangkan dan juga pengalaman buruk. Cara untuk menghadapinya adalah dengan cara bagaimana respon seseorang ketika besikap kedepannya

dan berdamai dengan *inner child* yang mungkin masih memiliki luka-luka yang belum sembuh. Luka tersebutlah yang membuat seseorang sering kali salah jalan ketika menjadi orang tua di masa yang akan mendatang, hal-hal sepele yang dilakukan anak biasanya akan menjadi trigger untuk membangunkan lagi *inner child* yang tertidur.

Sikap marah ke anak sebagai wujud ekspresi emosi yang dulu tertahan ketika seseorang saat kecil. Yang sebenarnya seseorang marah pada orang tuanya yang dulu, tetapi akan dilampiaskan ke anaknya di masa depan. seseoraang secara tidak sadar menganggap bahwa penyebab luka masa kecil itu adalah hal yang normal. Hal inilah yang membuat kita sering kali tanpa sadar menormalisasikan ketika menerapkannya pada anak. *Inner child* merupakan masalah mental yang perlu menjadi perhatian khusus untuk ditangani agar tidak terus menerus melukai jiwa anak dikemudian hari. Oleh karena itu, penulis akan memaparkan apa itu *inner child* dan beberapa metode atau teknik yang

bisa menjadi acuan dalam penanganan inner child sehingga akan mudah bagi Generasi Z untuk berdamai dengan luka *inner child*nya.

Hasil dan Pembahasan Inner child pada dasarnya mencakup aspek yang membangun kepribadian seseorang sejak kecil. Kepribadian seseorang terbentuk menjadi dewasa disebabkan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dimasa kecil. Inner child merupakan bagian dari diri seseorang yang dihasilkan dari suatu pengalaman saat masih kecil yang berdampak pada kehidupan sekarang dengan kata lain inner child merupakan bagian dari ego anak, bagaimana ia memperoleh pengalaman dimasa kecilnya. Inner child terbentuk dari perasaan atau emosi dalam jiwa anak yang sedang bertumbuh yang akan membentuk mental dan kepribadianya,

Luka batin masa kecil *inner child* terbukti memang ada dan sangatlah fatal pengaruhnya bagi kehidupan seseorang. Dimulai dari segi psikis, segi ekonomi karena dapat mengganggu fokus seseorang, kemudian dari segi pembentukan keluarga yaitu mengganggu sistem

pola asuh/*parenting* kepada anak-anak kedepannya dan ketidak sempurnaan seseorang menjalani perannya sebagai pasangan ataupun orang tua.(Lafdiyah, 2023:46)

Berangkat dari permasalahan tersebut di atas, dibutuhkan kesadaran kepada Generasi Z akan pentingnya memahami ilmu mental health bagaimana berdamai dengan luka batin inner child atau trauma masa-masa kelam dimasa kecilnya. agar saat menjadi orang tua di masa depan, Generasi Z tidak menimbulkan pola asuh yang salah atau memicu trauma dan luka batin *inner child* terhadap penerus keturunannya. Sehingga pola asuh yang salah dan trauma di masa lalu tersebut akan berhenti saat seseorang sudah dapat berdamai dengan luka inner child tersebut.

Maka harapan dari pembuat animasi 2d ini semoga dapat menjadi alternatif media dalam penyampaian suatu informasi dengan cepat, sederhana, dinamis dan menarik agar mudah dipahami terutama bagi Generasi Z yang mengalami trauma atau luka batin *inner child*.

Rumusan Masalah dari perancangan atau penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana konsep perancangan video animasi 2d yang memuat informasi tentang *Inner Child* sebagai edukasi untuk Gen Z ?
2. Bagaimana merancang animasi 2d tentang “*Inner Child*” beserta media pendukung yang memiliki visual yang menarik dan unik agar penderita *inner child* bisa berdamai dengan luka batin *inner childnya* ?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka perancangan atau penelitian ini memiliki tujuan

1. Membuat konsep perancangan video animasi 2d yang memuat informasi tentang *Inner Child* sebagai edukasi untuk Gen Z.
2. Bagaimana merancang animasi 2d tentang “*Inner Child*” beserta media pendukung yang memiliki visual yang menarik dan unik agar penderita *inner child* bisa berdamai dengan luka batin *inner childnya*.

B. PEMBAHASAN

Berisi tinjauan Pustaka, metode dan hasil perancangan atau penelitian

1. Tinjauan Pustaka

Surianti, Jurnal MIMBAR VOL. 8 / No.2 / 2022 dengan judul Inner Child: “ Memahami dan Mengatasi Luka Masa Kecil “. Jurnal ini menjelaskan tentang apa sebenarnya inner child, apa yang membuat inner child seseorang terluka, bagaimana ciri ciri inner child yang terluka, dan bagaimana cara untuk berdamai dengan luka inner child kita.

Manfaat jurnal ini yaitu untuk memahami apa itu luka batin inner child, apa saja penyebabnya , dan bagaimana solusi untuk berdamai dengan luka inner child.

Syahfitri, Yunita, Jurnal Saintikom Vol.10 / No.3 / 2011. dengan judul Teknik Film Animasi dalam Dunia Komputer karya Yunita Syahfitri. menjelaskan tentang proses pembuatan animasi yang terdiri dari 10 tahap yang harus dilalui yaitu pra produksi, ide cerita, naskah cerita/scenario, konsep art, storyboard, animatic storyboard,

casting and recording, sound FX and music, produksi dan post produksi.

Manfaat jurnal ini yaitu untuk memahami langkah-langkah yang harus digunakan dalam membuat sebuah film animasi.

Siti Nuroh, Jurnal Acta Islamica Counsnesia: Counselling Research and Applications Vol. 2 / No. 2 / 2022, pp. 61-70. dengan judul KETERKAITAN ANTARA POLA ASUH DAN INNER CHILD PADA PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI: SEBUAH TINJAUAN KONSEPTUAL Menjelaskan tentang pentingnya peran sebagai orang tua dalam mendidik anak sejak dini serta seberapa berpengaruhnya pola asuh/*parenting* orang tua terhadap inner child anak.

Manfaat jurnal ini yaitu memberitahu tentang pembentukan mental dan karakter anak dimulai sejak dini di umur 0 sampai 6 tahun. dimana pemilihan pola asuh/*parenting* dan sikap orang tua kepada anak akan sangat berpengaruh dalam menentukan bentuk kepribadian pada anak hingga anak dewasa.

Eka, dan Mubayinatul

Lafdiyah, Jurnal Kajian Hukum Keluarga Vol. 2 / No.1 / 2023.

dengan judul Konsep Al-Ba'ah bagi Penderita Luka Batin Masa Kecil/Wounded Inner Child menurut Fikih Munakahat Mazhab Syafi'i. Menjelaskan tentang dampak kesehatan mental orang tua berpengaruh besar dalam mengasuh serta membentuk mental pada anak serta hukum dalam islam bagi seorang penderita inner child untuk menikah serta hal-hal yang bakal terjadi apabila luka inner child masih terbawa hingga dewasa.

Manfaat jurnal ini adalah memberitahu bahwa apabila seorang penderita inner child yang belum bisa berdamai dengan inner childnya maka akan berpengaruh dalam kehidupan rumah tangganya. Dimulai dari segi psikis, segi ekonomi, dan segi pola asuh dapat menyebabkan ketidak sanggupan seseorang untuk menjadi orang tua yang baik untuk anaknya.

Nadya, dan Yulia Purnama Sari, Jurnal TITIK IMAJI Vol. 2 / No. 2 : 80-86 / 2019. dengan judul ANALISIS VISUAL PENERAPAN 12 PRINSIP ANIMASI DALAM FILM GREY

**& JINGGA: THE TWILIGHT
ANIMATED SERIES EPISODE 1.**

Menjelaskan tentang aspek-aspek teoritis yang terkumpul mengenai pembahasan penerapan 12 prinsip dasar animasi dalam film seri animasi Grey & Jingga: The Twilight Animated Series Episode 1 yang dianimasikan oleh Kratoon.

Manfaat jurnal ini yaitu mengenai penerapan 12 prinsip animasi sangat berpengaruh besar dalam membuat film animasi agar film animasi semakin menjadi luwes dan lebih hidup.

Arsyia Fajarrini, dan Aji Nasrul Umam, Jurnal pendidikan islam anak usia dini vol. 3 No. 1 tahun 2023 hal. 20 – 28. Dengan judul DAMPAK FATHERLESS TERHADAP KARAKTER ANAK DALAM PANDANGAN ISLAM.

Menjelaskan tentang dampak ketidak hadiran sosok ayah dalam mengasuh anak.

Manfaat jurnal ini yaitu memberitahu bahwa kehadiran sosok ayah secara fisik maupun psikologi memilikidampak pada perkembangan anak.

Karya tugas akhir (TA) menjelaskan Perancangan Media Kampanye Sosial *Mental Health* Berbasis Video Motion Comic sebagai Upaya Menjaga Kejiwaan Para Remaja Pasca Pandemi COVID-19 karya Martin Stevanus Muli, Bidang Studi Desain Komunikasi Visual Program Studi Sarjana S-1 FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF UNIVERSITAS DINAMIKA Surabaya tahun 2022, menjelaskan tentang sebuah media kampanye sosial berbasis video motion comic untuk menjaga kesehatan mental pada remaja usia 15-24 tahun pasca pandemi COVID-19 adapun hal-hal yang harus diperhatikan dalam mengemas sebuah permasalahan sosial kedalam bentuk video motion comic.

Manfaat dari tugas akhir karya Martin Stevanus Muli memberikan referensi cara menjaga *mental health* dan media utama kampanye sosial berbasis video motion comic. Apabila dibandingkan karya tugas akhir ini dengan perancangan yang ada di proposal ini yaitu mengangkat tema yang sama *tentang mental health*

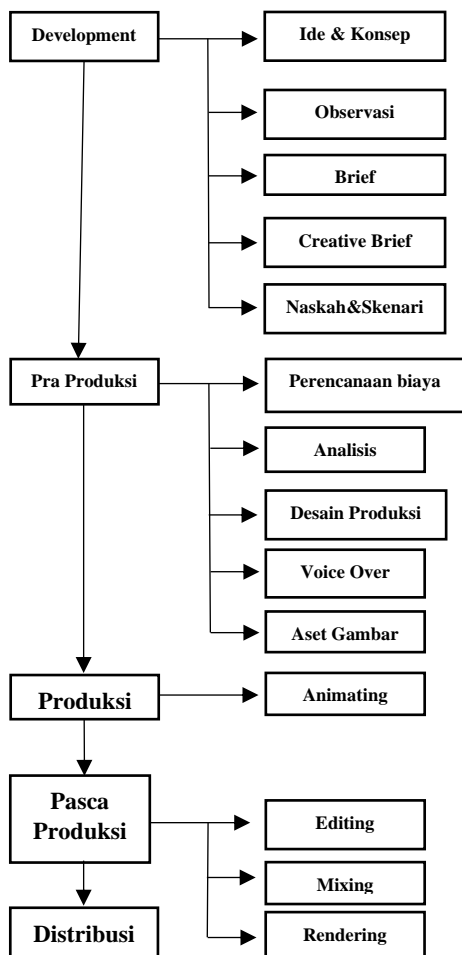
tetapi untuk masalah *mental health* pada tugas akhir ini diambil ketika indonesia dilanda virus COVID-19. Sedangkan di perancangan proposal ini lebih spesifik yaitu mengangkat tentang mental health akibat inner child yang terluka saat dimasa kanak-kanak sehingga menimbulkan berbagai macam gangguan kesehatan mental health pada seorang anak ketika sudah dewasa.

Karya tugas akhir (TA) Perancangan Video Animasi Explainer Bertema kesehatan Mental Sebagai Media Pengenalan Gangguan Bipolar Kepada Usia 18-25 Tahun karya Melia Dwifani Prastiwi, Bidang Studi Desain Komunikasi Visual Program Studi Sarjana S-1 Departemen Desain Produk Fakultas Arsitektur, Desain dan Perancangan Institut Teknologi Sepuluh November Surabaya tahun 2018, menjelaskan tentang konten ilmiah melalui media yang dekat dengan konsumen dapat menarik perhatian mereka, terutama golongan usia 18-25 tahun, yaitu menyampaikan informasi gangguan bipolar melalui video animasi explainer yang merepresentasikan konten dalam kegiatan sehari-hari.

Manfaat dari Tugas Akhir karya Melia Dwifani Prastiwi memberikan pengetahuan dan pemahaman mengenai gangguan bipolar, serta menjadi acuan untuk lebih mengenal gangguan kesehatan mental. Apabila dibandingkan karya tugas akhir ini dengan perancangan yang ada di proposal hampir sama mengambil tema tentang kesehatan *mental health* perbedaannya terletak pada isu yang diangkat terjadi karena pola asuh orang tua atau luka masa kecil yang apabila dibiarkan dapat menimbulkan berbagai macam gangguan kesehatan metal health apabila tidak segera diatasi sedangkan Tugas Akhir karya Melia Dwifani Prastiwi hanya mengfokuskan tentang 1 jenis mental health yaitu gangguan bipolar. Karya tugas akhir ini memakai gaya gambar kartun dengan referensi serial rick and morty dan beberapa serial kartun amerika lainnya; Gerakan simple namun tetap menggambarkan setting yang detail dan warna *edgy*, sangat sesuai dengan kriteria dan preferensi target konsumen, serta dapat merepresentasikan konten dengan baik. Sedangkan dalam perancangan animasi yang ada di proposal ini

menggunakan gaya *flat design* karena desain lebih simpel dan informasi lebih mudah dicerna penonton.

1. Metode



2. Hasil Perancangan Atau Penelitian

1. Segmentasi

a. Demografi

Jenis kelamin laki-laki dan perempuan, usia 18-25 Tahun, pendidikan SMA/SMK - Mahasiswa, semua golongan

tingkat ekonomi, dan agama semua Agama

b. Psikografi

Pelajar dan Mahasiswa yang mengalami gangguan kesehatan mental baik depresi, Anxiety, mood swing, dan sebagainya yang disebabkan oleh masa lalu saat anak - anak. Agar mereka mengetahui indikasi gangguan kesehatan mental dan bisa menghubungi psikologi terdekat.

c. Geografis

Video animasi 2d ini disebar ke seluruh wilayah Indonesia.

d. Behavior

e. Pelajar SMK/SMA dan Mahasiswa yang sering menggunakan *smartphone* sebagai aktivitas sehari-hari dan memiliki ketertarikan mengakses segala informasi yang berkaitan dengan kesehatan mental baik melalui Google, Youtube, Instagram, Tik-Tok dan media sosial lainnya.

2. *Unique Selling Point (USP)*

Keunikan dari *inner child* ini adalah seseorang walau sudah dewasa dapat berperilaku seperti anak kecil, kurang bijaksana saat menjadi orang dewasa. Oleh sebab itulah *inner child* dapat mempengaruhi bentuk kepribadian seseorang, sudut pandang dan cara merespon suatu masalah di dalam suatu permasalahan di kehidupan dunia. Tak jarang juga banyak penderita *inner child* memiliki berbagai gangguan kesehatan mental yang disebabkan oleh trauma, pola asuh dan kejadian yang tidak mengenakan lainnya.

3. *Emotional Selling Proposition (ESP)*

ESP adalah emosi yang ditimbulkan oleh audience sebagai respon terhadap karya yang ditunjukkan. Perasaan yang ingin dimunculkan di benak audience terhadap karya animasi 2d ini adalah kesadaran akan kekurangan diri sendiri, rasa ikhlas untuk memaafkan diri sendiri, perilaku orang tua dan orang lain terhadap semua kejadian buruk dimasa anak - anak. Serta memutus rantai luka batin *inner child*

dan berperilaku welas asih terhadap anak kita kedepannya.

4. *Positioning*

Positioning merupakan proses merancang sebuah prooduk atau jasa dengan menentukan sebuah citra agar dapat diingat oleh konsumen. Perancangan ini bertujuan untuk memberikan edukasi kesehatan mental kepada masyarakat. Gaya visual yang akan digunakan dalam perancangan animasi 2d menyesuaikan hasil analisis data yang sudah ada sebelumnya. Maka gaya visual animasi 2d ini akan memakai gaya visual *flat design*. *Flat design* identik dengan Kesederhanaan dalam bentuk dan elemen, Tampilan yang minimalis, Lebih mengutamakan fungsi, Penggunaan tipografi yang tegas dan sangat mudah dibaca, Memiliki visual yang tegas dan jelas, Pengaplikasian warna-warna cerah dan kontras untuk mendukung persepsi visual yang lebih mudah. sehingga gaya flat design ini telah sesuai dengan target audience yang perancang harapkan yaitu “Generasi Z”. Untuk Tema yang akan dibawakan adalah Edukasi kesehatan mental.

Strategi Kreatif

a. Konsep Visual

1. Warna

Warna yang digunakan dalam perancangan video animasi 2D sebagai berikut:



1. Tipografi

Penggunaan font dalam perancangan video animasi ini terdapat dua jenis font Helvetica Neue LT Std dan Juga font Norwester.



2. Ilustrasi

Berdasarkan analisa karakter maka ilustrasi dalam perancangan karakter pada tugas akhir ini akan menggunakan flat desain yang akan dikombinasikan ke dalam ilustrasi 2D yang disesuaikan dengan Generasi Z seperti warna yang cerah dan modern.



b. Konsep Verbal

1. Headline

Headline yang mengartikan orang dewasa yang masih bersikap kekanak-kekanakan adalah “Inner Child” membuat anak dewasa awal mengetahui bagaimana bahwa *inner child* terdiri atas 2 jenis yaitu positif dan negatif.

2. Subheadline

Subheadline menjelaskan arti headline menunjukan bahwa luka batin inner child dapat berdampak pada kepribadian, sudut pandang dan cara merespon suatu masalah ketika dewasa.

Subheadline : Luka Batin

3. Slogan

Slogan digunakan adalah mari putuskan rantai dan berdamai dengan luka batin inner child.

Perancangan Karya

a. Desain karakter

1. Andy

Andy adalah karakter yang memiliki latar belakang pada saat kecil sering diatur oleh orang tuanya, harus memenuhi ekspektasi orang tuanya, pernah dibully temannya, dan kurang komunikasi dan kasih sayang dengan orang tuanya. Akhirnya andy sulit berkomunikasi dengan teman sebayanya, sulit membuat keputusan atau ragu-ragu, tidak mudah percaya, suka memendam masalahnya sendiri, dan penakut.



2. Yasmine

Yasmine adalah karakter yang memiliki latar belakang pada saat kecil memiliki orang tua tapi tidak ada waktu untuk dirinya. Hanya waktu makan dan hal-hal sepele yang membuat dirinya bisa berkomunikasi dengan ayah dan ibunya karena sibuk dengan pekerjaannya masing-masing. Hingga waktu yang tidak disangka ibunya telah meninggal dunia dan hanya tinggal dengan ayahnya.



3. Rizky

Rizky adalah karakter yang memiliki latar belakang pada saat kecil lumayan keras yang disebabkan oleh rusaknya rumah tangga orang

tuanya. Akhirnya dia suka mencari perhatian ke orang lain dengan cara menjaili, membully, suka mengganggu. Namun hal ini dilakukan Rizky untuk mengatasi kekosongan dirinya akibat orang tuanya dirumah.







4. Sinta






Sinta adalah karakter yang memiliki latar belakang pada saat kecil lumayan suram, seperti pernah menjadi korban pelecehan seksual, memiliki ayah yang pemaarah, dan ibu yang suka memanipulasi anaknya. Akhirnya Sinta menjadi anak yang takut mengeluarkan kelemahannya, perfeksionis, berpura-pura sedang baik-baik saja, memendam masalahnya sendiri atau berani curhat ke orang yang membuatnya nyaman.



b. Media Utama

 <p>00:04 detik</p>
 <p>00:15</p>
 <p>00:24</p>
 <p>00:31</p>

 <p>00:38</p>	 <p>01:25</p>
 <p>00:46</p>	 <p>01:29</p>
 <p>00:51</p>	 <p>01:32</p>
 <p>01:13</p>	 <p>01: 37</p>
 <p>01:20</p>	 <p>01:39</p>
 <p>01:23</p>	 <p>01:46</p>

04:00	
	
04:06	
	
04:12	
	
04:15	
	
04:28	
	
04:32	



C. Media pendukung



Poster



Totebag



Roll Benner



Baju



Emoji stiker



Standing karakter

3. PENUTUP

Generasi Z atau disingkat Gen Z adalah generasi yang lahir pada tahun 1997 hingga 2012, berdasarkan data resmi Badan Pusat Statistik (BPS) Indonesia pada sensus penduduk tahun 2020. Sebagian besar Gen Z adalah anak - anak dari Generasi X atau Generasi Milenial yang lebih tua. Gen Z adalah generasi sosial pertama yang tumbuh dengan akses internet dan teknologi digital sejak usia muda. Oleh sebab itu Gen Z telah dijuluki sebagai “*digital native*” atau orang-orang yang tumbuh bersamaan dengan reformasi digital. Dengan adanya perkembangan teknologi di zaman sekarang akan sangat mempengaruhi pola dan gaya hidup, mindset, pengalaman, psikologi, dan lain sebagainya pada setiap generasi. Gen Z dikenal sebagai generasi yang lebih memiliki pemikiran terbuka, lebih peduli tentang prestasi

akademis, prospek pekerjaan di masa depan, dan kesadaran akan pentingnya kesehatan mental. namun Gen Z sebagian besar terlalu bergantung dengan adanya teknologi canggih dibandingkan bersosialisasi ke masyarakat, menggunakan media sosial sebagai bahan perbandingan gaya hidup, ingin serba instan dan sering melakukan *self diagnosis* tanpa konsultasi ke *psikolog*. Oleh karena itulah Gen Z dikenal memiliki kesehatan mental paling rapuh dari generasi sebelumnya. Penyebab hal ini terjadi adalah karna gaya pola asuh parenting yang tidak baik, memiliki trauma dan peristiwa buruk dimasa anak - anak, mengalami kekerasan verbal dan non verbal, pelecehan, penolakan dari suatu lingkungan, ketidakhadiran sosok orang tua di dalam keluarga, TPPO dan lain sebagainya. Apabila tidak dilakukan penanganan yang tepat dapat menyebabkan seseorang memiliki trauma yang mendalam dan luka batin *inner child* negatif yang kemudian dapat menyebabkan seseorang mengalami berbagai gangguan kesehatan mental seperti *narsistik*, *people pleaser*, *PTSD*, *OCD*, *Bipolar*,

Anxiety, *Inferiority Complex*, *Skizofrenia* dan gangguan mental lainnya yang dapat mengganggu *psikologis* anak hingga dewasa, bertingkah laku seperti anak-anak, dan kurang bijaksana dalam menghadapi suatu masalah kehidupan ketika dewasa. Oleh sebab itu perancang merancang sebuah video edukasi dalam bentuk animasi dengan berdasarkan hasil data wawancara psikolog dan beberapa artikel jurnal sebagai bahan referensi. Metode perancangan ini memiliki 5 tahapan yaitu *Development*, Pra-Produksi, Produksi, Pasca Produksi, dan Distribusi. Hasilnya adalah sebuah animasi 2D dengan gaya *flat design* yang menggunakan tehnik *motion graphic* dan beberapa *merchadise* yang digunakan sebagai media promosi suatu karya. Harapan dari perancangan animasi 2D ini adalah dapat memberikan solusi, wawasan tentang bagaimana memutuskan rantai luka batin *inner child* agar tidak mewariskan sifat buruk atau gangguan kesehatan mental ke dalam kehidupan rumah tangga di masa depan. Sehingga dapat menciptakan

generasi yang bermental sehat dan berprestasi.

Alasan edukasi ini menggunakan media video animasi supaya informasi yang diberikan lebih mudah dipahami dan dapat diakses serta diaplikasinya ke dunia digital terutama untuk Generasi Z yang sering menggunakan media sosial di *smartphonenya* seperti contohnya youtube.

Daftar Pustaka

- Lafdiyah, Mubayinatul. 2023. "Konsep Al-Ba ' Ah Bagi Penderita Luka Batin Masa Kecil / Wounded Inner Child Menurut Fikih Munakahat Mazhab Syafi ' i." 2(1):37–48.
- Nuroh, Siti. 2022. "Keterkaitan Antara Pola Asuh Dan Inner Child Pada Perkembangan Anak Usia Dini: Sebuah Tinjauan Konseptual." *Acta Islamica Counsesnia: Counselling Research and Applications* 2(2):61–70.
- Pratiwi, Febriana Sulistya. 2023. "Sebanyak 21.241 Anak Indonesia Jadi Korban Kekerasan Pada 2022." *Data Indonesia.Id*. Retrieved April 15, 2023 (<https://dataindonesia.id/varia/detail/sebanyak-21241-anak-indonesia-jadi-korban-kekerasan-pada-2022>).
- Surianti, Surianti. 2022. "Inner Child: Memahami Dan

Mengatasi Luka MasaKecil." *Jurnal Mimbar: Media Intelektual Muslim Dan Bimbingan Rohani* 8(2):10–18. doi: 10.47435/mimbar.v8i2.1239.

Sumber Online

- Pratiwi, Febriana Sulistya. 2023. "Sebanyak 21.241 Anak Indonesia Jadi Korban Kekerasan Pada 2022." *Data Indonesia.Id*. Retrieved April 15, 2023 (<https://dataindonesia.id/varia/detail/sebanyak-21241-anak-indonesia-jadi-korban-kekerasan-pada-2022>).

Wawancara

- Christina Irnawati, 53 tahun, Psikolog Jalan Kapten Dokter Prakosa Bayan Krajan No.12 RT.05/RW.15 Kadipiro Kota Surakarta, Jawa Tengah, 9 Juni 2023