

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Generasi Z, sering disingkat sebagai Gen Z, tidak bisa lepas dari yang namanya *mental health* (kesehatan mental). Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) Indonesia berdasarkan hasil Sensus Penduduk tahun 2020, Gen Z adalah mereka yang lahir antara tahun 1997 hingga 2012 [1]. Pada generasi ini, tingkat kesadaran terhadap kesehatan mental cukup tinggi dibandingkan dengan generasi sebelumnya yaitu Gen Milenial dan Gen X. Isu ini dianggap sebagai hal yang penting dan kompleks yang membutuhkan perhatian serius.

Namun, kemudahan akses informasi melalui perkembangan internet dan media sosial yang terjadi pada rentang waktu tersebut menyebabkan Gen Z terkadang melakukan *self-diagnoses* (diagnosis diri) hanya dengan mencocokkan gejala yang mereka rasakan dengan deskripsi masalah kesehatan mental tertentu tanpa adanya bantuan profesional medis [2]. Alhasil, kesalahan dalam mengidentifikasi kondisi gejala bisa saja terjadi dan dapat memicu kekhawatiran yang tidak perlu. Untuk itu, diperlukan upaya pencegahan dini, sesederhana memberikan literasi kesehatan mental.

Gen Z yang cenderung melakukan literasi melalui konten berdurasi pendek yang dikonsumsi secara cepat melalui platform media sosial seperti TikTok, Instagram Reels, dan YouTube Shorts pada *smartphone* berdampak serta menjadi tren pada industri hiburan [3]. Konten-konten tersebut dipersonalisasi menggunakan AI (*Artificial Intelligence*) dan analisis data sesuai preferensi mereka. Kebiasaan Gen Z ini juga mendorong popularitas platform streaming berlangganan seperti Netflix dan Disney+ Hotstar yang menawarkan tontonan yang bisa ditonton pada *streaming devices* mereka dimana dan kapan saja selama ada koneksi internet [4].

Jenis tontonan pun beragam, mulai dari film panjang, film pendek, serial TV, dll dengan format *live-action*, animasi, atau kombinasi keduanya. Serial TV berformat *live-action* dengan balutan animasi, khususnya animasi 3D yang mampu meniru realitas, saat ini lebih populer dan banyak diproduksi yang episodenya dirilis sekaligus (*bulk*) atau bertahap (*weekly*) [5], [6]. Ini salah satu alasan kenapa animasi 2D, yang dulu mendominasi kartun anak-anak pada tahun 2000-an, mengalami penurunan produksi. Selain itu, ceritanya kini tidak lagi menghibur dan bermoral, hanya mementingkan agenda dan kebanyakan tidak relevan dengan kondisi generasi saat ini.

Sehingga, peneliti dalam kegiatan penelitian ini ingin menyajikan tontonan dengan pesan untuk selalu berpikir positif terhadap diri sendiri sebagai upaya memberikan literasi kesehatan mental serta dukungan emosional kepada Gen Z. Tontonan berupa *miniseries* (serial mini) fiksi berdurasi 1 – 2 menit dengan total tiga belas episode yang akan dirilis bertahap di YouTube Shorts, menggunakan animasi 2D untuk kesan klasik dan nostalgik dengan genre fantasi yang ramah di segala usia, terutama anak-anak. Teknik yang diterapkan adalah puppet (*rigging*), dengan frame-by-frame yang diterapkan hanya saat diperlukan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan sebuah masalah yaitu “*Bagaimana cara memproduksi miniseries animasi 2D menggunakan teknik puppet (rigging) dan frame-by-frame berjudul “The Life of June” yang berkualitas?*”.

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan serial mini ini, ditentukan beberapa batasan masalah untuk memfokuskan penelitian yaitu:

1. Penelitian ini berfokus pada produksi episode pertama dari serial mini animasi 2D menggunakan teknik puppet (rigging) dan frame-by-frame (opsional).
2. Konten serial mini bertujuan menyampaikan pesan tentang pentingnya berpikir positif sebagai upaya literasi kesehatan mental untuk Gen Z.
3. Episode yang diproduksi berdurasi 1 – 2 menit dan akan dirilis melalui platform YouTube Shorts.
4. Penelitian ini tidak mencakup analisis terkait aspek distribusi, pemasaran, atau penerimaan penonton, melainkan hanya berfokus pada kualitas produksi animasi.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang akan dicapai peneliti dalam penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan episode pertama dari serial mini animasi 2D dengan kualitas visual yang menarik serta naratif yang relevan terhadap Gen Z.
2. Menganalisis efektivitas penerapan teknik puppet (rigging) dan frame-by-frame dalam produksi animasi 2D.
3. Menyediakan referensi literasi kesehatan mental dalam bentuk animasi yang ramah di segala usia, terutama anak-anak Gen Z.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. MANFAAT TEORITIS, menambah wawasan dalam bidang animasi, khususnya terkait penerapan teknik puppet (rigging) dan frame-by-frame dalam produksi animasi 2D.
2. MANFAAT PRAKTIS, menyajikan tontonan menghibur dan bermoral yang dapat dijadikan referensi dalam meningkatkan literasi kesehatan mental melalui media sosial, sesuai dengan preferensi konten Gen Z.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan penelitian ini disusun dalam beberapa bab yang sistematis sebagai berikut.

**BAB I PENDAHULUAN**, berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat penelitian sebagai gambaran umum permasalahan dan tujuan penelitian ini.

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**, berisi dasar-dasar teori yang digunakan, mencakup literatur kesehatan mental dan konsumsi konten digital yang dipersonalisasi di kalangan Gen Z, konsep dasar animasi 2D, serta teknik produksi menggunakan puppet (rigging) dan frame-by-frame. Selain itu, juga diurai terkait aplikasi yang digunakan untuk produksi animasi dan 12 prinsip animasi itu sendiri.

**BAB III METODE PENELITIAN**, didalamnya menjelaskan metode yang akan digunakan, objek penelitian, alur penelitian (proses produksi serial mini episode pertama, serta teknik pengumpulan dan langkah-langkah analisis data), begitu juga alat dan bahan.

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**, didalamnya memaparkan hasil proses produksi seperti kualitas animasi, efektivitas teknik yang diterapkan, serta evaluasi terhadap pesan dan cerita yang disampaikan dalam episode pertama.

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**, berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian, termasuk hasil produksi serta potensi pengembangan episode selanjutnya.