

BAB V

PENUTUP

1. Simpulan

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 karena 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 *merchandise* 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. Ada pun media pendukung untuk video animasi ini agar dapat dikenal di masyarakat luas maka dibutuhkannya media plan berupa poster, roll banner, baju, totebag, stand karakter akrilik, gantungan kunci, note book, emoji stiker WA, stiker, hang tag dan standing karakter.

2. Saran

Perancangan animasi 2d sebagai media edukasi tentang inner child kepada generasi z ini diharapkan dapat mengedukasi generasi muda agar mampu memutus rantai luka batin *inner child* sekaligus berdamai dengan luka batin dimasa anak-anak. Menyalahkan keadaan dan trauma di masa lalu hanya akan membuat seseorang *stack* dan tidak berkembang dalam menyikapi hal yang sudah terjadi pada masa lalu. Mencoba mengambil hikmah dan berdamai dengan trauma tersebut adalah solusi yang tepat agar seseorang bisa mengenal dan berdamai dengan masa lalunya. Sehingga trauma tersebut tidak akan diwariskan ke orang lain atau penerusnya. Dan hal inilah yang dapat menciptakan generasi yang memiliki mental yang sehat dan berprestasi. Melalui perancangan video animasi 2d ini diharapkan dapat bermanfaat bagi mahasiswa sebagai bahan pembelajaran dan referensi untuk perancangan selanjutnya.