

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Periode *postpartum* atau nifas berlangsung selama 6-8 minggu pasca melahirkan, sejak bayi lahir hingga organ reproduksi kembali ke keadaan normal sebelum hamil (Gonzales, 2022). Pada periode *postpartum* ini, terjadi perubahan fisik, emosional, dan hormonal yang dapat memicu terjadinya *postpartum blues* atau lebih akrab disebut *baby blues*. Kondisi emosional ini ditandai dengan kecemasan, kesedihan, dan suasana hati yang tidak stabil. Jika tidak ditangani, fenomena *postpartum blues* dapat berkembang menjadi depresi *postpartum* dan psikosis *postpartum* yang dapat berlangsung hingga 2 tahun atau sepanjang kehidupan wanita tersebut (Kusuma dalam Murti, 2023).

Faktor internal penyebab *postpartum blues* mencakup perubahan hormon drastis yang mempengaruhi zat kimia yang mengatur mood di otak, stres, kurangnya kesiapan mental, kekhawatiran dalam mengurus anak, dan kelelahan ekstrem (Purwati, 2020). Faktor eksternal seperti masalah dengan pasangan dan keluarga dan perubahan kebiasaan hidup & peran sosial (MHI dalam Purwati, 2020) juga sangat berpengaruh. Kondisi ini menyebabkan kecemasan dan ketakutan berlebihan pada orangtua, karena pada dasarnya orangtua ingin memberikan yang terbaik bagi anaknya (Nahda & Afif, 2022). Perasaan itulah yang berkembang pada ibu pasca melahirkan menjadi *postpartum blues*. Jika tidak ditangani, fenomena ini dapat berkembang menjadi kondisi yang lebih parah yaitu depresi *postpartum* yang memiliki gejala seperti suasana hati yang buruk, kelelahan, cepat kehilangan energi, kesedihan yang berkepanjangan, kehilangan minat beraktivitas dan merasa tidak berharga, perubahan nafsu makan dan tidur (Beck, 2013). Pada

kasus yang lebih ekstrem, depresi dapat berkembang menjadi psikosis *postpartum* dengan gejala seperti halusinasi, delusi, dan kehilangan kontak dengan realita, bahkan pikiran untuk melukai diri dan atau bayi (Brody, 2011). Berbeda dengan *postpartum blues*, depresi dan psikosis *postpartum* umumnya dipicu oleh riwayat gangguan mental sebelumnya (Brody, 2011).

Di Indonesia, kesadaran masyarakat mengenai fenomena masih sangat minim. BKKBN (2024) yang menyebutkan bahwa 57% ibu di Indonesia mengalami *postpartum blues*, menjadikan Indonesia menduduki peringkat 1 dengan kasus *postpartum blues* tertinggi di Asia. Data Kemenkes (2023) juga menunjukkan 50% ibu mengalami *baby blues*, 34% depresi *postpartum*, dan 1% psikosis *postpartum*. Sayangnya, media informasi mengenai topik ini masih minim cenderung berupa jurnal dan artikel ilmiah yang kurang menarik dan sulit dijangkau masyarakat umum di Indonesia.

Berdasarkan hal tersebut, perancang menyimpulkan bahwa diperlukannya media informasi yang meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai fenomena dengan menumbuhkan empati, mengandung informasi yang cukup tanpa kesan menggurui. Karena berkaitan dengan kondisi mental seorang ibu, khalayak sasaran utama untuk karya ini adalah perempuan berumur 18-27 tahun, yang sudah memasuki rentang dewasa awal, dimana individu memasuki kehidupan dewasa seperti menikah, berkarier, dan memulai keluarga (Hurlock, 1974). Meskipun menasar kelompok tersebut, animasi ini juga ditujukan untuk seluruh masyarakat umum karena lingkungan sekitar juga sangat mempengaruhi kondisi mental ibu pasca persalinan.

Untuk memperkuat landasan perancangan, dilakukan wawancara singkat terhadap lebih dari 50 responden perempuan berumur 18-27 tahun. Hasilnya menunjukkan bahwa media audio visual seperti film dan animasi lebih menarik dan disukai daripada media cetak dan digital seperti buku, infografis, dan website. Berbeda

dari media audiovisual yang lain, animasi memiliki kemampuan untuk menyampaikan emosi kompleks dengan gaya visual yang lebih fleksibel dan kreatif. Animasi dapat menyajikan informasi secara visual, membuat informasi lebih mudah dipahami, lebih menarik perhatian audiens (Mayer, 2009), juga berpotensi menjangkau audiens yang lebih luas dengan cara yang tidak dapat dilakukan oleh film *live-action* karena keterbatasan sumber daya dan teknis (Selby, 2013). Maka pada fenomena ini, pembuatan film animasi 2D (dengan genre drama dan *slice of life*) dipilih sebagai media informasi yang menarik, mudah dipahami, dapat dijangkau dan dimengerti oleh semua kalangan. Pendekatan cerita berupa film *slice of life*, drama, dengan visualisasi fantasi menjadi pilihan, karena pesan moral pada film harus dibungkus dengan menghibur dan dapat dinikmati umum (Glebas, 2009).

Untuk menciptakan film animasi 2D yang relevan dan informatif, dibutuhkan proses perancangan storyboard yang kuat sebagai dasar produksi. Proses ini dimulai dengan penelitian kualitatif, teknik yang bersifat deskriptif dan mendalam mengenai fenomena sosial. Metode ini mencakup beberapa teknik, seperti wawancara mendalam, observasi, dan studi literatur. Tujuan dari metode ini adalah untuk memahami perspektif, makna, dan pengalaman subjektif individu atau kelompok (Creswell, 2013). Setelah mendapat seluruh data valid yang diperlukan, dilakukan analisis data, lalu perancangan dan produksi film animasi. Penulisan tahap perancangan bertujuan agar pembaca dapat mengetahui sekaligus menambah wawasan tentang konsep budaya dibalik fenomena dan bagaimana proses perancang dalam merancang *storyboard* (Agari & Budiman, 2019). Semua proses ini dilaksanakan agar film animasi yang dibuat sesuai dengan realita namun tetap menarik, mudah diterima audiens, mampu menyampaikan informasi yang akurat sekaligus menyentuh, dan mendorong empati masyarakat terhadap perjuangan ibu pasca melahirkan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, masalah yang diidentifikasi adalah:

- a. Kurangnya edukasi yang menumbuhkan empati, dukungan, dan kepedulian masyarakat terhadap ibu dan gangguan mental pasca melahirkan yang ditandakan oleh tingginya angka kasus *postpartum blues* di Indonesia.
- b. Media informasi mengenai gangguan mental pasca melahirkan kurang menjangkau masyarakat luas karena berupa media yang membosankan seperti buku dan jurnal ilmiah, sehingga dibutuhkan media seperti animasi 2D agar penyampaian pesan mengenai *postpartum blues* dapat lebih efektif dan menarik.
- c. Dibutuhkannya perancangan *storyboard* dalam proses produksi film animasi agar pesan dan perasaan dapat menjangkau audiens dengan baik secara visual.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana pengalaman penderita *postpartum blues* di Indonesia agar dapat dijadikan acuan dari visualisasi narasi?
- b. Bagaimana merancang *storyboard* animasi 2D sebagai media informasi agar dapat menumbuhkan wawasan, kepedulian, dan empati masyarakat terhadap fenomena *postpartum blues* dengan baik dan menarik?

1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan

1. Tujuan

Tujuan perancangan *storyboard* untuk animasi 2D ini adalah:

- a. Mengangkat isu mengenai *postpartum blues* dengan menyampaikan informasi mengenai perasaan dan pengalaman penderitanya, dalam

narasi dan visualisasi yang sesuai dengan kenyataan yang terjadi di Indonesia.

- b. Menyampaikan informasi edukatif dan nilai moral melalui perancangan *storyboard* yang baik, agar hasil karya animasi 2D menarik dan dapat dimengerti.

2. Manfaat

Manfaat perancangan *storyboard* untuk animasi 2D ini adalah:

- a. Bagi perancang
 1. Memahami kondisi dan pengalaman penderita *postpartum blues* di Indonesia.
 2. Menambah pengalaman merancang *storyboard* dalam pembuatan film animasi 2D, dengan menerapkan konsep dan teori perancangan *storyboard*.
- b. Bagi Universitas
 1. Menjadi contoh dan referensi untuk penelitian *postpartum blues*.
 2. Menjadi bahan referensi pembuatan *storyboard* serta penyutradaraan dalam bidang pembuatan film animasi 2D.
 3. Mendukung pengembangan media komunikasi visual (terutama animasi) sebagai media informasi di bidang kesehatan mental.
- c. Bagi masyarakat
 1. Menjadi media informasi sekaligus meningkatkan wawasan, kewaspadaan, dan empati masyarakat mengenai *postpartum blues* dan kondisi mental ibu pasca melahirkan.
 2. Sebagai sarana informasi dan pencegahan bagi audiens yang memiliki kemungkinan mengalami fenomena (wanita yang akan menikah dan memiliki anak), sebagai sarana pemberdayaan bagi audiens yang pernah mengalami fenomena (wanita yang pernah merasakan gejala gangguan mental pasca melahirkan), dan sebagai sarana penumbuhan empati dan wawasan bagi masyarakat umum.
- d. Bagi industri kreatif

1. Menambah referensi karya animasi lokal yang mengangkat isu sosial, khususnya kesehatan mental ibu pasca melahirkan, yang masih jarang dibahas dalam industri animasi di Indonesia.
2. Menjadi contoh perancangan *storyboard* sebagai acuan karya animasi sejenis, serta membuka peluang kolaborasi antara pelaku industri animasi dengan bidang kesehatan dan sosial.

1.5 Ruang Lingkup

1. Apa

Penelitian ini berfokus kepada pencarian dan penyampaian informasi mengenai perasaan korban fenomena *postpartum blues*. Hal ini dilakukan sebagai tahapan awal pembuatan naskah yang akan menjadi acuan perancangan *storyboard*. *Storyboard* tersebut kemudian berlaku sebagai kepala rangka atau bagian utama dari tahapan pra produksi animasi.

2. Siapa

Karya animasi 2D ini ditujukan untuk masyarakat Indonesia, terutama perempuan dari umur 18-27, sebagai media informasi fenomena *postpartum blues*.

3. Kapan

Pengumpulan data dan penelitian untuk keperluan penulisan naskah dan pembuatan *storyboard* ini dilakukan dari September 2024 hingga Juni 2025.

4. Di mana

Penelitian dilakukan di Indonesia, adapun wawancara dengan objek penelitian dan observasi lapangan dilakukan di Jakarta dan beberapa kota besar di Indonesia seperti Bekasi, Cikarang, dan Tangerang.

5. Bagaimana

Dengan melakukan pencarian data mengenai perasaan dan pengalaman penderita fenomena, informasi yang digali melalui wawancara dan observasi dari ahli, serta studi pustaka, kemudian dirancang *storyboard* (sebagai bentuk visualisasi naskah) yang akan menjadi patokan perancangan animasi 2D yang

berdurasi sekitar 8 menit, bergenre drama & *slice of life*, dan diunggah di platform YouTube agar dapat diakses oleh khalayak umum.

6. Mengapa

Perancangan *storyboard* untuk animasi 2D ini memiliki tujuan untuk memberi informasi kepada audiens terutama yang memiliki kemungkinan mengalami fenomena (perempuan usia 18-27), serta menumbuhkan empati dan wawasan masyarakat mengenai fenomena melalui media yang mudah dimengerti dan dijangkau seperti animasi 2D.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Penelitian Kualitatif

Metode yang digunakan perancang dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, karena dinilai paling tepat digunakan untuk menggali data berupa emosi, pengalaman subjektif, dan perasaan pribadi penderita *postpartum blues*. Selain karena bersifat subjektif, emosional, dan sangat dipengaruhi oleh budaya dan kehidupan sosial sekitar, metode kualitatif juga lebih efektif digunakan jika berhadapan dengan topik sosial yang kompleks dan jamak, sekaligus menyajikan secara langsung hubungan antara peneliti dan responden (Afif, 2021). Melalui metode penelitian kualitatif, perancang dapat menggali data dengan lebih dalam (Sugiyono, 2013). Tujuan penggunaan metode ini adalah agar memahami interaksi sosial, dan mengulik lebih dalam makna di balik yang sudah tampak. Melalui wawancara mendalam dan observasi, metode kualitatif dapat mengungkap makna personal dan mendalam dari pengalaman ibu pasca melahirkan yang tidak bisa dijangkau oleh angka atau data kuantitatif. (Creswell, 2013). Perancang melakukan wawancara (semi terstruktur & mendalam), observasi, dan studi pustaka agar perancang mendapat data yang lebih personal, manusiawi, juga valid dan cukup untuk menguatkan perancangan tugas akhir ini, agar menghasilkan film animasi 2D yang

edukatif dan sesuai dengan realita. Adapun cara yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1.6.2 Metode Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

Perancang mengawali penelitian dengan mempelajari jurnal, buku, dan artikel yang ditemukan di internet, yang membahas gangguan mental pasca melahirkan atau *postpartum blues*. Dalam perancangan *storyboard*, perancang melakukan analisis terhadap karya sejenis (khususnya yang menggunakan alur cerita atau *genre* yang serupa) untuk menjadi acuan dalam pembuatan visual dan penggunaan elemen *storyboard* pada pembuatan film animasi ini.

b. Wawancara

Perancang beserta tim melakukan wawancara terhadap penyintas *postpartum blues*, ahli seperti dokter dan terapis yang pernah menangani korban, dan kalangan target audiens. Hasil wawancara yang diharapkan adalah data naratif yang mendalam agar informasi yang didapat valid dan nyata karena dari sudut pandang langsung korban fenomena.

c. Observasi

Observasi yang dilakukan berupa kunjungan ke rumah khas Indonesia di daerah Jakarta, Bekasi, Tangerang, dan Bandung dimana kami mengamati kondisi lingkungan, suasana perumahan lokal, dan hubungan antar anggota keluarga secara langsung. Tujuan observasi kami adalah menciptakan narasi dan memvisualisasikan atmosfer lingkungan yang natural dan familiar agar animasi yang dihasilkan dapat sesuai dengan realita rumah tangga di Indonesia.

1.6.3 Metode Analisis Data

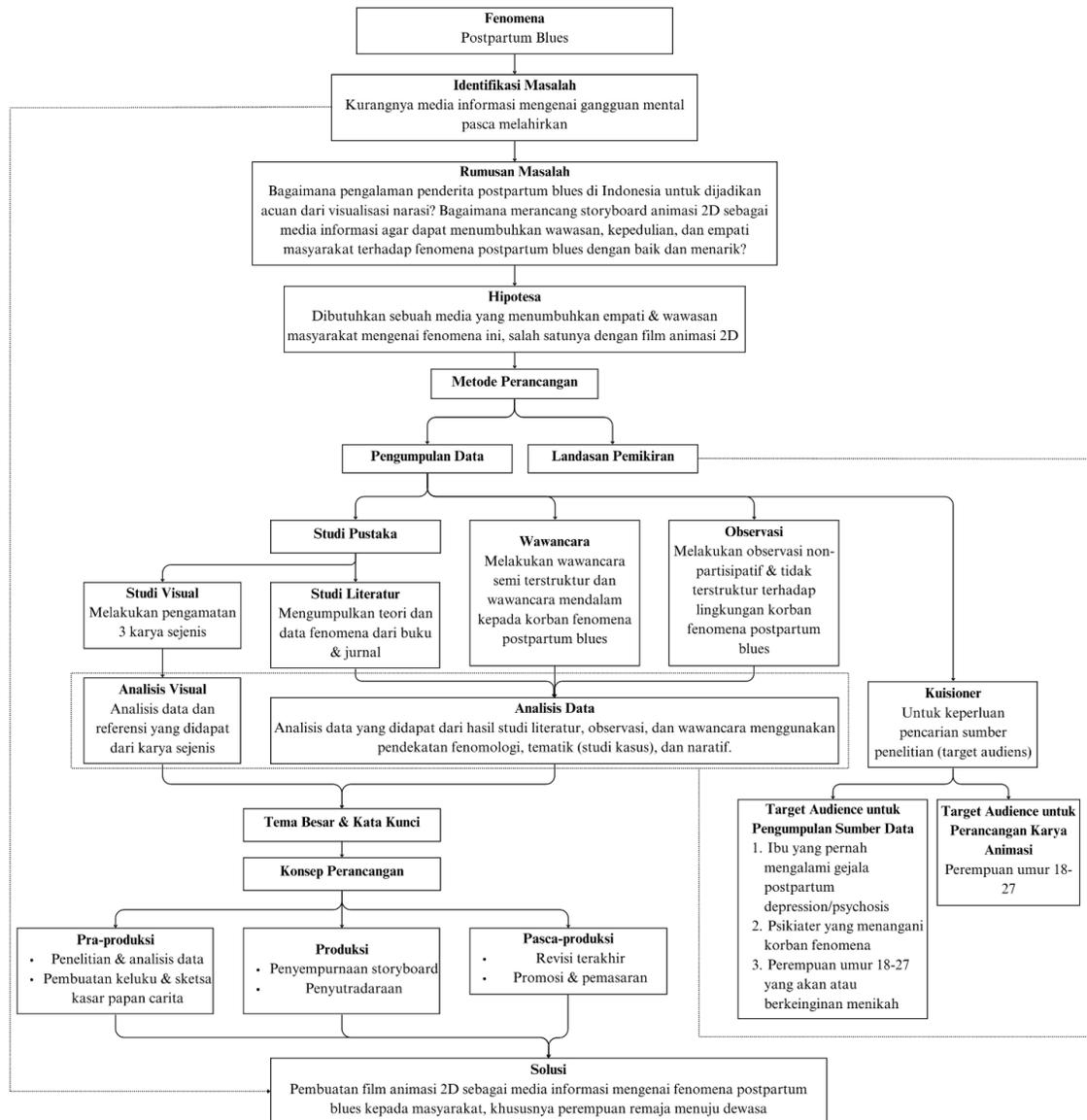
a. Analisis Data

Dari seluruh data yang didapatkan dari studi pustaka, wawancara, dan observasi, perancang melakukan analisis data dengan pendekatan deskriptif untuk kemudian diterapkan di ide cerita, penokohan, dan penggambaran *thumbnail*, *rough sketch*, dan *storyboard* final. Analisis ini dilakukan agar informasi yang didapat mengenai fenomena tersebut dapat diterapkan pada perancangan film animasi 2D kami.

b. Analisis Visual

Selain analisis data, perancang juga melakukan analisis dari karya serupa yang membahas topik sejenis ataupun karya dengan kesamaan fenomena ataupun konsep penyampaian cerita dan *genre*. Setelah itu, perancang menganalisa teknik visual tersebut agar dapat dijadikan referensi pembuatan film animasi 2D ini.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Bagian Kerangka Penelitian

(Sumber: Dokumen Pribadi Perancang, 2024)

1.8 Pembabakan

Penulisan laporan ini dibagi menjadi lima pembabakan sebagai berikut.

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada pembabakan pertama ini saya menjelaskan fenomena yang dibahas. Fenomena dijelaskan dengan dibagi menjadi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan, manfaat, cara pengumpulan data, analisis data dan kerangka penelitian.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada pembabakan kedua ini perancang menjabarkan teori-teori terkait yang digunakan sebagai dasar untuk meneliti objek dari fenomena yang dibahas dalam penulisan laporan ini serta membantu perancang dalam perancangan film animasi 2D ini.

3. BAB III ANALISIS DATA

Pada pembabakan ketiga ini berisi hasil analisis data yang diperoleh dari studi literatur, observasi, wawancara, analisis karya sejenis menggunakan pendekatan kualitatif melalui teori fenomenologi. Hasil analisa data ini menjadi acuan dalam perancangan film animasi 2D ini.

4. BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN

Pada pembabakan keempat ini dijelaskan secara rinci pembuatan konsep dan perancangan naskah & storyboard animasi 2D yang akan dibuat oleh perancang bersama rekan kelompok dimulai dari pra produksi, produksi dan pascaproduksi. Konsep dan perancangan ini didasari dan didukung dari hasil analisa data dari bab-bab sebelumnya.

5. BAB V KESIMPULAN

Pada pembabakan terakhir ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian dan konsep perancangan film animasi 2D yang dibuat oleh perancang.