

ABSTRAK

Menstruasi menjadi awal periode transisi yang pasti dilalui semua anak perempuan beranjak remaja menuju dewasa. Keterbatasan informasi menciptakan persepsi negatif dari anak perempuan terhadap menstruasi dikarenakan berbagai faktor, yaitu materi yang kompleks, istilah asing, dan informasi tidak benar karena anak perempuan merasa menstruasi merupakan hal yang tabu untuk dibicarakan di kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dapat mengakibatkan manajemen kebersihan yang buruk, penyakit kelamin, hingga kehamilan dini. Tujuan dan manfaat dari perancangan desain permainan edukasi menstruasi adalah untuk meningkatkan pemahaman anak melalui media yang menyenangkan agar mudah dipahami, sehingga anak perempuan memiliki kesiapan, antisipasi, serta menghilangkan persepsi negatif dan ke depannya dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pengambilan data melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka. Data tersebut kemudian diolah dengan analisis matriks perbandingan proyek sejenis dan SWOT dengan berlandaskan teori Desain Komunikasi Visual, Media Edukasi, Permainan, Menstruasi, Perkembangan Kognitif Anak hingga didapatkan hasil sebagai dasar dari perancangan desain permainan edukasi menstruasi berupa kartu kuartet.

Kata Kunci: Permainan Edukasi, Menstruasi, Anak Perempuan.