

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Periode transisi seorang anak perempuan beranjak remaja menuju dewasa disebut dengan masa pubertas yang ditandai dengan *menarche*, istilah medis untuk menstruasi pertama. Menstruasi pertama normalnya terjadi pada usia 11-14 tahun, di era *modern*, bisa terjadi lebih cepat pada usia 9 tahun (Umniyati, 2020). Indonesia mengalami pergeseran usia *menarche* menjadi lebih cepat. Survey Demografi Kesehatan Indonesia (SDKI) 2012 menyatakan remaja yang mengalami *menarche* usia ≤ 11 tahun adalah 7%, sedangkan hasil SDKI 2017 menyatakan remaja yang mengalami *menarche* usia ≤ 11 tahun adalah 9%. Pergeseran usia *menarche* menjadi lebih cepat berdampak pada pandangan anak perempuan yang menganggap bahwa menstruasi merupakan peristiwa yang menakutkan, traumatik, dan menjijikan. Keterbatasan informasi membuat anak perempuan berspekulasi bahwa menstruasi merupakan penyakit atau hukuman sehingga merasa gelisah, malu, dan kotor yang mana menyebabkan anak perempuan sulit untuk menerima perubahan yang terjadi (Dariyo, 2004). Oleh karena itu, pengetahuan mengenai menstruasi sudah selayaknya didapatkan anak perempuan sebagai sebuah pemahaman dasar, kesiapan diri, dan bentuk antisipasi.

Masalah yang dihadapi anak perempuan terutama di negara berkembang yaitu minimnya tingkat pengetahuan tentang menstruasi atau *menarche* (Chandra Mouli dan Patel, 2020). Peran media edukasi penting dalam membentuk perilaku anak perempuan terhadap hal yang dialaminya. Berdasarkan data dari UNICEF tahun 2017, satu dari empat anak perempuan di Indonesia tidak pernah mendapatkan informasi tentang menstruasi sebelum mengalami menstruasi pertama. Pemahaman yang minim tersebut terjadi dari anak perempuan yang merasa canggung dan tidak nyaman saat berbicara tentang menstruasi. Umumnya anak perempuan mendapatkan informasi tentang

menstruasi dari orang tua, guru, atau buku dan *video*. Hasil SDKI 2012 menunjukkan bahwa mayoritas anak perempuan lebih nyaman membicarakan menstruasi dengan teman sebaya karena cenderung terbuka. Diskusi antar anak perempuan dengan teman sebaya akan menimbulkan persepsi negatif jika informasi yang diperoleh tidak benar (Jayanti dan Purwanti, 2012). Perantara penyampaian edukasi menstruasi yang benar dibutuhkan demi meminimalisir hal-hal negatif seperti manajemen kebersihan yang buruk, penyakit kelamin, hingga kehamilan dini.

Meskipun terdapat pembelajaran organ reproduksi yang membahas tentang menstruasi di sekolah, materi yang kompleks dan istilah asing membuat anak perempuan kewalahan menerima informasi baru tersebut jika tidak dilakukan secara bertahap. Sebagaimana pernyataan bahwa menstruasi merupakan siklus yang kompleks meliputi psikologis, pancaindra, korteks serebri, hipofisis (ovarial aksis), dan endorgan (Manuaba, et al., 2010). Penggunaan media dapat membantu proses penyampaian materi, menyajikan materi lebih jelas dan menarik, memunculkan interaksi, efisiensi waktu dan tenaga, menumbuhkan sikap positif terhadap proses dan materi belajar (Aqib, 2013). Media edukasi yang menyenangkan dapat meningkatkan daya ingat anak perempuan. Erikawati (2020) dalam Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, menyatakan bahwa bermain merupakan metode belajar yang efektif karena permainan edukasi dapat merangsang daya pikir sehingga anak belajar dari kegiatan yang dilakukan. Berdasarkan hal tersebut, memadukan proses edukasi dalam sebuah permainan dapat menjadi alternatif solusi bagi permasalahan.

Karena menstruasi merupakan hal yang pasti dialami setiap anak perempuan, maka diperlukan media edukasi guna mendukung pemahaman sekaligus mempersiapkan anak perempuan dari hal yang akan terjadi pada tubuhnya. Berdasarkan fenomena di atas, upaya pengembangan konsep belajar bagi anak perempuan tentang menstruasi dapat dilakukan dengan dukungan keilmuan desain grafis melalui perancangan desain media permainan edukasi menstruasi untuk anak perempuan yang dimaksudkan untuk mempermudah pemahaman, membangkitkan minat dan aktivitas belajar bagi anak perempuan

tentang menstruasi. Perancangan ini pun merupakan bentuk upaya variasi media edukasi agar anak perempuan memiliki pemahaman yang maksimal dengan alternatif yang menyenangkan.

1.2. Permasalahan

1.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah berdasarkan latar belakang yang dipaparkan pada penelitian ini adalah:

- a. Minimnya pemahaman anak perempuan karena canggung dan tidak nyaman saat berbicara tentang menstruasi.
- b. Anak perempuan kewalahan menerima informasi baru karena materi menstruasi yang kompleks.
- c. Belum banyak variasi media edukasi menstruasi dalam bentuk permainan.

1.2.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan pada penelitian ini adalah bagaimana merancang desain permainan edukasi menstruasi yang mudah dipahami untuk anak perempuan?

1.3. Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup atau pembatasan masalah dilakukan agar penelitian ini dapat terfokuskan dengan baik. Pembatasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

- a) Apa (*What*)
Media permainan edukasi menstruasi.
- b) Siapa (*Who*)
Primer: Anak perempuan, Usia 8-15 tahun.

Sekunder: Anak laki-laki, Usia 8-15 tahun, Pengajar atau orang tua, Usia 25-40 tahun.

c) Kapan (*When*)

Penelitian ini dimulai pada Maret 2023

d) Dimana (*Where*)

Proses penelitian ini dilakukan di Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat.

e) Mengapa (*Why*)

Upaya meningkatkan pemahaman anak perempuan tentang menstruasi.

f) Bagaimana (*How*)

Perancangan media permainan edukasi menstruasi untuk anak perempuan.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang desain permainan edukasi menstruasi yang mudah dipahami untuk anak perempuan, dengan mendukung dan memaksimalkan pemahaman melalui informasi yang mudah dipahami dengan menyederhanakan materi menstruasi yang kompleks dalam bentuk permainan edukasi yang menyenangkan agar anak perempuan memiliki kesiapan, antisipasi, serta menghilangkan persepsi negatif dan ke depannya media permainan edukasi menstruasi dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran.

1.5. Pengumpulan dan Analisis Data

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan metode kualitatif sebagai metode pengumpulan data pada penelitian ini. Penelitian kualitatif merupakan proses pengkajian naturalistik dengan mencari pemahaman mendalam tentang fenomena sosial secara alami (Hendryadi, et al., 2019). Pemahaman

secara mendalam dapat didapatkan dari pengamatan pada apa yang sebenarnya terjadi di mana manusia sebagai fokus utamanya. Adapun cara pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut.

1. Studi Literatur

Pengumpulan data dari sumber yang berasal dari daftar bacaan yang masih berkaitan dengan objek penelitian yang diperoleh untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan penyusunan laporan, serta beberapa teori dari beberapa buku dan jurnal yang dapat menunjang analisis objek penelitian.

2. Observasi

Observasi merupakan sebuah pengamatan yang disusun secara sistematis terhadap unsur-unsur yang terlihat dalam suatu gejala pada objek penelitian (Widoyoko, 2014). Di mana pada proses observasi, fokus terbagi pada objek di luar manusia yang berhubungan dengan aktivitas serta geografis.

3. Wawancara

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2015) perjumpaan oleh dua orang yang saling bertukar informasi dan ide dengan cara tanya jawab, sehingga dapat diolah menjadi sebuah kesimpulan atau makna dalam topik tertentu disebut wawancara. Pandangan narasumber menjadi kelebihan untuk mempertajam gagasan. Pada tahapan ini bentuk kegiatan yang dilakukan guna mengetahui informasi secara spesifik dengan melakukan sesi tanya-jawab kepada ahli media, ahli materi, dan responden.

4. Kuesioner

Sekumpulan pertanyaan yang berhubungan dengan penelitian yang diolah menjadi informasi yang dibutuhkan disebut angket (Wijaya dan Dwitagama, 2011). Pada tahapan ini, bentuk kegiatan yang dilakukan adalah membuat daftar

pertanyaan dan kemudian disebarakan kepada target audiens dari objek penelitian.

1.5.2. Metode Analisis Data

1. Analisis Matriks Perbandingan Proyek Sejenis

Prinsip matriks sendiri yaitu membandingkan objek visual secara sejajar sampai terlihat perbedaan diantaranya (Soewardikoen, 2013). Masing-masing kolom dan baris mewakili entitas yang berbeda.

2. SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*)

Metode SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*) dilakukan sebagai perencanaan strategis secara eksternal dan internal untuk memonitor kekuatan dan kelemahan dengan peluang dan ancaman. Sebagaimana menurut Rangkuti (2016), memaparkan bahwa analisis SWOT difokuskan pada logika untuk mengevaluasi peningkatan *Strength* dan *Opportunity* dan penurunan *Weakness* dan *Threat* dalam suatu proyek.

1.6. Kerangka Penelitian

Fenomena Objek Penelitian
Minimnya pemahaman anak perempuan tentang menstruasi
Latar Belakang
Setiap anak perempuan mengalami periode transisi menuju dewasa yang ditandai oleh <i>menarche</i> . Masalah yang dihadapi anak perempuan di negara berkembang yaitu minimnya pengetahuan tentang menstruasi karena merasa canggung saat membicarakannya. Perantara penyampaian edukasi menstruasi yang mudah sekaligus menyenangkan dibutuhkan demi meminimalisir hal-hal negatif seperti manajemen kebersihan yang buruk, penyakit kelamin, hingga kehamilan dini.

Identifikasi Masalah		
<p>a. Minimnya pemahaman anak perempuan karena canggung dan tidak nyaman saat berbicara tentang menstruasi</p> <p>b. Anak perempuan kewalahan menerima informasi baru karena materi menstruasi yang kompleks</p> <p>c. Belum banyak variasi media edukasi menstruasi dalam bentuk permainan</p>		
Fokus Masalah		
<p>Bagaimana merancang desain permainan edukasi menstruasi yang mudah dipahami untuk anak perempuan?</p>		
Opini	Hipotesa	Isu
<p>Penggunaan media dapat membantu proses penyampaian materi, menyajikan materi lebih jelas dan menarik, memunculkan interaksi, efisiensi waktu dan tenaga, menumbuhkan sikap positif terhadap proses dan materi belajar (Aqib, 2013)</p>	<p>Anak perempuan lebih suka membicarakan menstruasi dengan teman sebayanya, metode belajar sambil bermain juga disukai anak, dengan adanya media permainan edukasi menstruasi akan menjadi media pemahaman anak perempuan yang bisa dilakukan bersama teman sebaya</p>	<p>Dengan adanya media permainan edukatif akan membantu meningkatkan perkembangan dari berbagai aspek, memberikan pelajaran dan pengalaman, melatih anak untuk aktif, kreatif dan dapat mengeksplor dunianya.</p> <p>Diperoleh 20 Maret 2023 dari https://www.kompasiana.com/esafitrii/613eeedd31a28728ab42e0a2/pentingnya-alat-permainan-edukasi-ape-untuk-meningkatkan-kemampuan-anak</p>
Prakiraan Solusi		
<p>Perancangan Desain Permainan Edukasi Menstruasi Untuk Anak Perempuan</p>		

Metode	Metode Literatur
Studi Literatur, Observasi, Wawancara, Kuesioner	Desain Komunikasi Visual, Media Edukasi, Permainan, Logo, Kemasan, Menstruasi, Perkembangan Kognitif Anak

1.7. Pembabakan

Laporan penelitian ini terbagi menjadi empat bab dan ditutup oleh kesimpulan yang dijabarkan sebagai berikut.

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian ini memuat latar belakang permasalahan yang memaparkan tentang fenomena yang terjadi. Berdasarkan latar belakang tersebut dirumuskan identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan perancangan, cara pengumpulan data dan analisis, dan kerangka perancangan.

2. BAB II DASAR PEMIKIRAN

Pada bagian ini memuat teori-teori sebagai penunjang untuk memecahkan masalah yang telah disampaikan di Bab I. Teori yang akan dicantumkan antara lain teori Desain Komunikasi Visual, Media Edukasi, Permainan, Logo, Kemasan, Menstruasi, dan Perkembangan Kognitif Anak.

3. BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Pada bagian ini memuat data-data dan analisis dari hasil pengamatan, data visual, data wawancara, dan hasil metode analisis.

4. BAB IV KONSEP & HASIL PERANCANGAN

Pada bagian ini memuat ide besar, pendekatan, pemilihan media, perencanaan dan biaya, serta konsep visual. Hasil akhir dari penelitian yang memuat konsep dan proses perancangan.

5. BAB V PENUTUP

Pada bagian ini memuat kesimpulan dari seluruh bab sebagai pernyataan dari rumusan masalah dan tujuan penelitian. Diakhiri dengan saran untuk penulis dalam melakukan penelitian.