

**PERANCANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF
PUBERTAS UNTUK REMAJA PUTRI**



PERANCANGAN

Oleh:

Ratu Aulia Shofiya Khairunnisa

NIM 1512345024

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2021

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF
PUBERTAS UNTUK REMAJA PUTRI**



PERANCANGAN

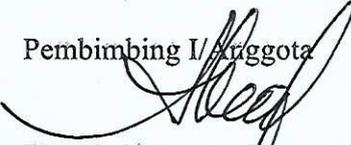
Oleh:

**Ratu Aulia Shofiya Khairunnisa
NIM 1512345024**

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2021

Tugas Akhir Penciptaan berjudul :
**PERANCANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF PUBERTAS UNTUK REMAJA
PUTRI** diajukan oleh Ratu Aulia Shofiya Khairunnisa , NIM 1512345024,
Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah
dipertanggungjawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 7 Januari
2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota


Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn.

NIP. 19671116 199303 1 001/NIDN 0016116701

Pembimbing II/Anggota


Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19810412 200604 1 004/NIDN 0012048103

Cognate/Anggota


Hesti Rahayu, S.Sn., M.A.

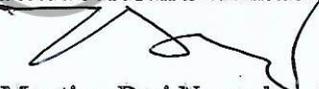
NIP. 19740730 199802 2 001/NIDN 0030077401

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota


Dard Tunggal Aji, S.S., M.A.

NIP. 19870103 201504 1 002/NIDN 003018706

Ketua Jurusan Desain/Ketua


Martino Dwi Nugroho, .S.Sn., M.A.

NIP. 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Dekan, Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan nama :

Nama : Ratu Aulia Shofiya Khairunnisa

NIM : 1512345024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Prodi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa laporan Karya Tugas Akhir berjudul “PERANCANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF PUBERTAS REMAJA PUTRI” yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, merupakan karya hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan dari penulis sendiri, baik dari naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari laporan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Yogyakarta, 7 Januari 2021

Ratu Aulia Shofiya Khairunnisa
1512345024

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ratu Aulia Shofiya Khairunnisa

Nomor Mahasiswa : 1512345024

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni Rupa

Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi Pengembangan Ilmu Pengetahuan, saya menyerahkan karya ilmiah berupa Tugas Akhir dengan Judul “Perancangan *E-Book* Interkatif Pubertas Remaja Putri”

Dengan ini menyatakan :

1. Memberi Hak bebas *royalti* kepada perpustakaan ISI Yogyakarta atas penulisan karya Ilmiah saya, demi pembangunan ilmu pengetahuan.
2. Memberi hak menyimpan, mengalih mediakan atau mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikan, serta menampilkannya dalam bentuk *softcopy* untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta, tanpa perlu melibatkan izin dari Saya, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak perpustakaan ISI Yogyakarta dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan semestinya.

Yogyakarta, 7 Januari 2021

Ratu Aulia Shofiya Khairunnisa

1512345024

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk :
Aku, kamu, dan srikandi Indonesia.



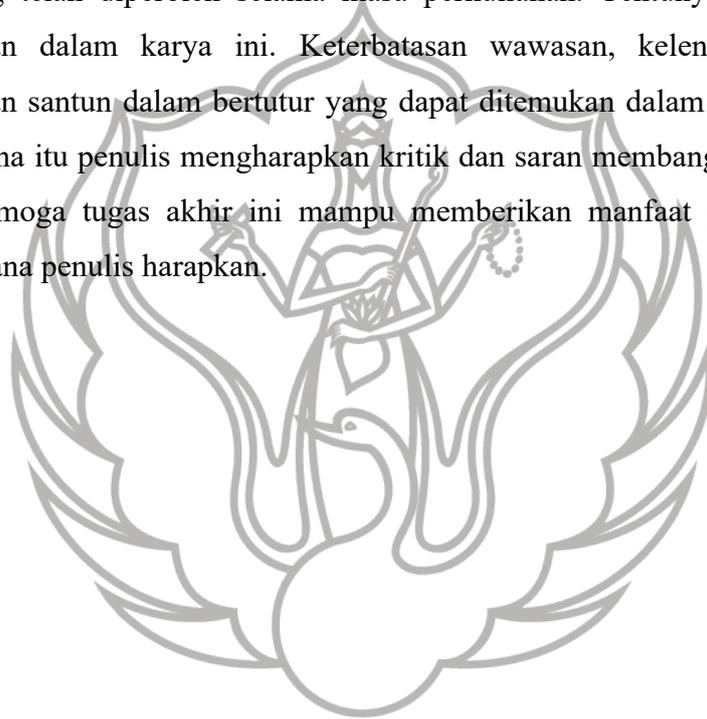
“ it's always wrong to hate, but it's never wrong to love ”



KATA PENGANTAR

Puja syukur pada Tuhan Yang Maha Esa dan semestanya atas segala rahmat yang diberikan sehingga tugas akhir yang berjudul Perancangan *E-Book* Interaktif untuk Pubertas Remaja Putri ini dapat terselesaikan dengan baik. Adapun perancangan ini dibuat guna memenuhi syarat dan kewajiban untuk memperoleh gelar sarjana pada program studi S-1 Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas akhir ini menjadi mata kuliah terakhir untuk mengaplikasikan ilmu-ilmu yang telah diperoleh selama masa perkuliahan. Tentunya, masih banyak kekurangan dalam karya ini. Keterbatasan wawasan, kelengkapan isi, dan kekurangan santun dalam bertutur yang dapat ditemukan dalam perancangan ini. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran membangun dari berbagai pihak. Semoga tugas akhir ini mampu memberikan manfaat pada masyarakat sebagaimana penulis harapkan.



Yogyakarta,

Ratu Aulia Shofiya Khairunnisa

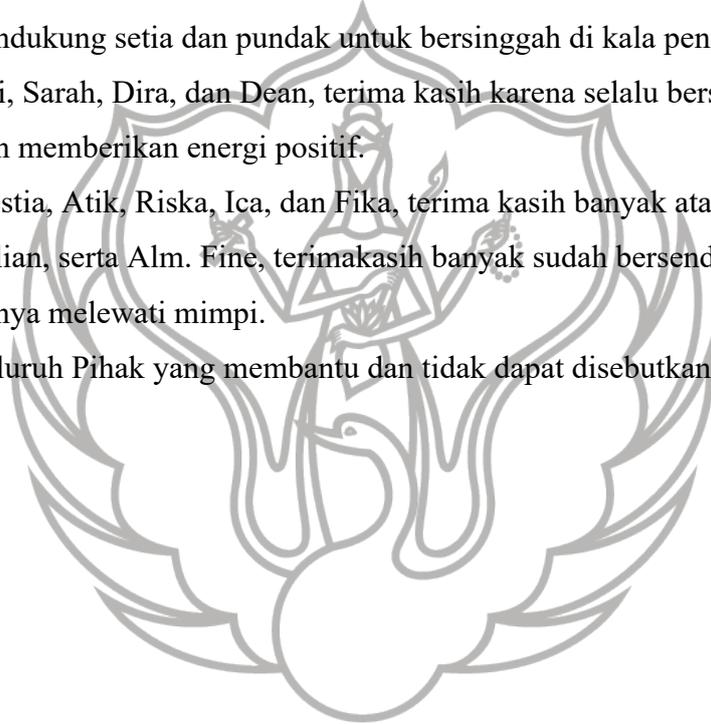
NIM 1512345024

UCAPAN TERIMA KASIH

Tugas Akhir ini tidak akan terwujud tanpa peran serta dari berbagai pihak yang membantu baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu kelancaran pelaksanaan tugas akhir ini. Semoga karya ini dapat bermanfaat bagi seluruh civitas akademika ISI Yogyakarta maupun masyarakat luas. Penulis secara khusus mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof, Dr.M. Agus Burhan, M.Hum, Selaku Rektor ISI Yogyakarta.
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum, Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Wiwik Sri Wulandari, M.Sn., Selaku Pembantu Dekan I Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Daru Tunggul Aji, S.S.,M.A., Selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, atas segala dukungan, bantuan, waktu, dan motivasi sehingga Tugas akhir ini dapat terselesaikan.
6. Drs. Arief Agung Suwasono, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I, atas segala dukungan, bantuan, waktu, dan motivasi sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
7. Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II, atas segala dukungan, bantuan, waktu, dan motivasi sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
8. Hesti Rahayu, S.Sn., M.A., selaku *Cognate* sidang, atas segala dukungan, bantuan, waktu dan motivasi sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
9. Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen wali, atas segala dukungan, bantuan, waktu, dan motivasi sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

10. Seluruh Dosen Desain Komunikasi Visual dan Staf, atas semua bantuan ajaran dan ilmu pengetahuan yang telah diberikan selama masa perkuliahan.
11. Ayah dan Ibu, yang telah memberikan semangat terus menerus, dukungan yang melimpah, serta doa yang tiada henti-hentinya dipanjatkan sehingga saya bisa berada di tempat ini.
12. Kakak dan Adik, terima kasih banyak karena telah senantiasa memberikan semangat dan solusi dikala kesusahan.
13. Teman-teman Anomali DKV ISI Yogyakarta.
14. Sahabat Pemuda Puci, Nanda dan Sari, terima kasih selalu menjadi pendukung setia dan pundak untuk bersinggah di kala penat.
15. Afi, Sarah, Dira, dan Dean, terima kasih karena selalu bersedia membantu dan memberikan energi positif.
16. Destia, Atik, Riska, Ica, dan Fika, terima kasih banyak atas dukungan kalian, serta Alm. Fine, terimakasih banyak sudah bersenda gurau walau hanya melewati mimpi.
17. Seluruh Pihak yang membantu dan tidak dapat disebutkan satu persatu.



PERANCANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF PUBERTAS

UNTUK REMAJA PUTRI

Oleh : Ratu Aulia Shofiya Khairunnisa

ABSTRAK

Pubertas merupakan salah satu fase penting dalam kehidupan remaja putri. Pada remaja putri, pubertas dapat ditandai dengan pencapaian kematangan seksual atau menarke. Dalam menjalani proses ini, sangat penting bagi remaja putri untuk dibekali dengan pengetahuan cukup tentang pubertas. Perubahan fisik yang cepat dan terjadi secara berkelanjutan menyebabkan remaja sadar dan lebih sensitif terhadap tubuh mereka. Tidak cukupnya informasi yang diberikan kala pubertas, kemungkinan akan berpengaruh terhadap perkembangan psikis dan emosi, bahkan dapat menimbulkan ansietas. Sayangnya, masalah tentang pubertas remaja putri masih menjadi topik yang tabu untuk dibahas karena kurangnya media diskusi bagi remaja putri.

Tujuan utama perancangan ini adalah untuk menghasilkan media komunikasi visual yang mampu menjawab permasalahan tersebut. Hasil perancangan ini merupakan sebuah *e-book* interaktif pubertas untuk remaja putri. Perancangan ini akan menyajikan ilustrasi, gif, dan metode *storytelling* afektif yang akan mampu membangun kedekatan audiens dengan media.

Metode perancangan yang dipakai dalam *e-book* ini adalah metode SWOT. Proses perancangan *e-book* ini dilakukan dengan observasi melalui literatur pubertas, perkembangan remaja putri, dan *storytelling*. Selain itu, observasi juga dilakukan melalui kuisisioner yang disebarakan daring ke beberapa remaja putri usia 10-15 tahun. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa remaja putri membutuhkan sebuah media yang mampu membahas topik tersebut.

Kata kunci : *E-Book* Interaktif, Pubertas, Remaja Putri, *Storytelling*

PERANCANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF PUBERTAS UNTUK REMAJA PUTRI

by : Ratu Aulia Shofiya Khairunnisa

ABSTRACT

Puberty is an important phase in early adolescent stage. For young women, puberty can be characterized by sexual maturity or menarche. Going through this process, it is very important for young women to be prepared with enough information about puberty. The rapid physical changes that happened continuously, can lead young women to become aware and more sensitive about their body. Not only that, it may also affect psychological and emotional development, and can even cause anxiety. Unfortunately, this rarely gets enough attention from young women because lots of them still think its taboo due to lacks of discussion.

The main purpose of this media design is creating a visual communication media which can answer the issues above. Interactive e-book is used to answer the problem, the design use illustration, gif, and storytelling as a method that able to build an affective connection between audience and media.

The design used to design this e-book is SWOT method. The e-book design process is carried out by observation through puberty, young women development, and storytelling. In addition, observations were also made through online questionnaires distributed to several young women age 10-15. Meanwhile, the study shows that young women need a media to discussed the topic.

Keywords: Interactive E-Book, Adolescent, Young Women, Storytelling

DAFTAR ISI

| | |
|--|----------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PENGESAHAN | ii |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA..... | iii |
| HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI | iv |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | v |
| MOTTO | vi |
| UCAPAN TERIMAKASIH | vii |
| KATA PENGANTAR | ix |
| ABSTRAK..... | x |
| ABSTRACT | xi |
| DAFTAR ISI | xii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xvi |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Judul | 1 |
| B. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| C. Rumusan Masalah | 6 |
| D. Tujuan Perancangan | 6 |
| E. Batasan Masalah..... | 7 |
| F. Manfaat Perancangan | 7 |
| G. Definisi Operasional..... | 8 |
| H. Metode Perancangan | 8 |
| I. Metode Analisa Data..... | 9 |
| J. Skematika Perancangan..... | 12 |

| | |
|---|-----------|
| BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS | 13 |
| A. Identifikasi Data..... | 13 |
| 1. Tinjauan tentang Pubertas..... | 13 |
| 2. Tinjauan tentang Pubertas pada Remaja Putri | 16 |
| a. Perubahan Hormonal pada Pubertas Remaja Putri | 17 |
| b. Perubahan Fisik pada Pubertas Remaja Putri | 21 |
| c. Perubahan Psikososial pada Pubertas Remaja Putri | 23 |
| 3. Tinjauan tentang <i>E-Book</i> | 25 |
| 4. Tinjauan tentang Visual | 33 |
| a. Tinjauan tentang Layout | 33 |
| b. Tinjauan tentang Warna | 39 |
| c. Tinjauan tentang Tipografi | 43 |
| d. Tinjauan tentang Ilustrasi | 45 |
| 5. Tinjauan tentang Animasi GIFi..... | 50 |
| B. Review..... | 51 |
| C. Analisis Data..... | 57 |
| D. Kesimpulan..... | 58 |
| | |
| BAB III KONSEP PERANCANGAN..... | 60 |
| A. Tujuan Komunikasi | 60 |
| B. Strategi Komunikasi | 60 |
| C. Tujuan Media | 61 |
| 1. Demografis | 61 |
| 2. Psikografis | 62 |
| 3. Geografis | 62 |
| 4. Behaviouristik | 62 |
| D. Strategi Media | 62 |
| 1. Media Utama | 62 |
| 2. Media Pendukung | 63 |
| E. Tujuan Kreatif | 63 |

| | |
|------------------------------------|------------|
| F. Strategi Kreatif | 63 |
| 1. Format E-Book | 64 |
| 2. Isi E-Book..... | 64 |
| 3. Jenis E-Book..... | 64 |
| 4. Gaya Penulisan Naskah | 65 |
| 5. Gaya Visual atau Grafis | 65 |
| 6. Teknik Visualisasi | 65 |
| G. Program Kreatif | 65 |
| 1. Judul Buku | 65 |
| 2. Sinopsis | 65 |
| 3. Storyline | 66 |
| 4. Gaya Ilustrasi | 161 |
| 5. Tata Layout | 163 |
| 6. Tone Warna | 164 |
| 7. Tipografi | 164 |
| 8. Sampul Depan dan Belakang | 165 |
| BAB IV PERANCANGAN | 166 |
| A. Studi Visual | 166 |
| 1. Studi Gaya Visual | 166 |
| 2. Studi Visual Layout | 168 |
| 3. Studi Visual Tipografi | 169 |
| B. <i>User Flow</i> | 171 |
| C. <i>Storyboard</i> | 172 |
| D. Final Desain | 184 |
| 1. Buku | 184 |
| 2. Media Pendukung | 197 |
| a. Instagram | 197 |
| b. Tik Tok | 198 |

| | |
|----------------------------|------------|
| BAB V PENUTUP | 199 |
| A. Kesimpulan | 199 |
| B. Saran | 199 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 201 |



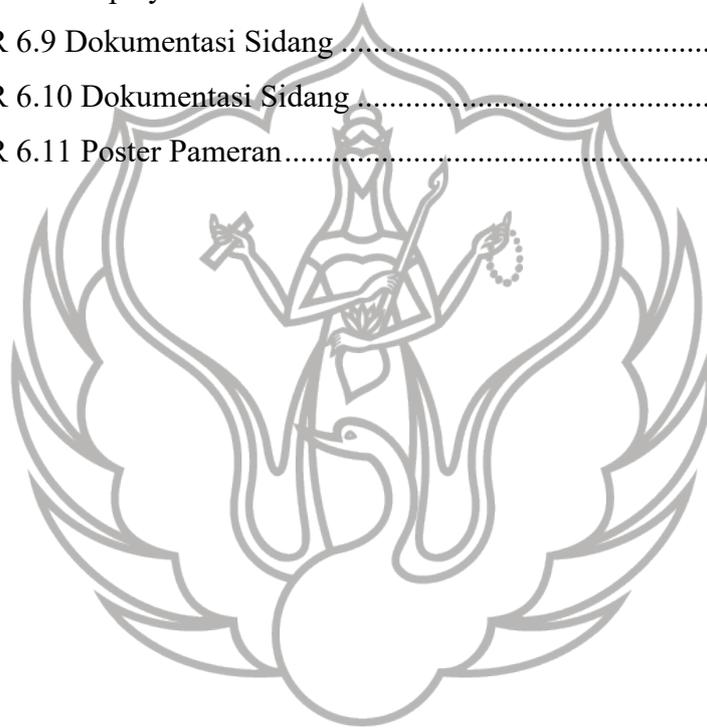
DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| GAMBAR 2.1 Gambar Aksis Hipotalamus-Hipofisi-Gonad anak perempuan ... | 18 |
| GAMBAR 2.2 Tahapan Pubertas anak perempuan menurut Tanner | 20 |
| GAMBAR 2.3 Contoh <i>Single Column Grid</i> | 35 |
| GAMBAR 2.4 Contoh <i>Multicolumn grid simetris</i> | 36 |
| GAMBAR 2.5 Contoh <i>Multicolumn grid asimetris</i> | 36 |
| GAMBAR 2.6 Contoh <i>Modular Grid pada Homepage Smartphone</i> | 37 |
| GAMBAR 2.7 Contoh <i>Baseline grid pada Homepage Smartphone</i> | 38 |
| GAMBAR 2.8 Contoh <i>Hierachrial Grid pada Homepage Web</i> | 38 |
| GAMBAR 2.9 Contoh <i>Coumpound Grid pada Homepage Smartphone</i> | 39 |
| GAMBAR 2.10 Warna Additive da Subtractive | 40 |
| GAMBAR 2.11 Contoh Klasifikasi Warna | 41 |
| GAMBAR 2.12 Contoh Typeface Roman..... | 43 |
| GAMBAR 2.13 Contoh Typeface Serif | 44 |
| GAMBAR 2.14 Contoh Typeface Egyptian..... | 44 |
| GAMBAR 2.15 Contoh Typeface Sans Serif..... | 45 |
| GAMBAR 2.16 Contoh Typeface Miscellaneous | 45 |
| GAMBAR 2.17 “Original Etching” oleh George Edwards..... | 47 |
| GAMBAR 2.18 Ilustrasi Dekoratif..... | 48 |
| GAMBAR 2.19 Ilustrasi Kartun..... | 48 |
| GAMBAR 2.20 Ilustrasi Karikatur..... | 49 |
| GAMBAR 2.21 Ilustrasi Khayalan..... | 50 |
| GAMBAR 2.22 Ilustrasi pada e-book <i>The Book of Puberty</i> oleh Amalia TH yang membahas tentang tumbuhnya jerawat pada remaja putri..... | 52 |
| GAMBAR 2.23 Ilustrasi penggunaan foto pada <i>E-book Interaktif Puberty</i> oleh dinatale yang menggambarkan telatnya pubertas yang terjadi pada beberapa anak | 53 |
| GAMBAR 2.24 Ilustrasi dan layout pada e-book interaktif <i>Puberty Explained for Kids</i> oleh Fas F | 54 |

| | |
|---|-----|
| GAMBAR 2.25 Ilustrasi dan layout pada e-book <i>Puberty Survival Guides for Girls</i> oleh Dr. Eve Ashby ketika menggunakan dark mode pada samrtphone | 55 |
| GAMBAR 2.26 <i>Homepage</i> pada e-book <i>Puberty Explained for Kids</i> oleh Fas F | 56 |
| GAMBAR 3.1 Referensi Ilustrasi..... | 162 |
| GAMBAR 3.2 Referensi Ilustrasi..... | 162 |
| GAMBAR 3.3 Refensi Layout E-Book..... | 163 |
| GAMBAR 3.4 Referensi Layout Menu Interaktif pada E-Book..... | 163 |
| GAMBAR 3.5 Palet Warna yang dipakai dalam perancangan..... | 164 |
| GAMBAR 3.6 Font MADE Gentle | 165 |
| GAMBAR 3.7 Font Univers LT Std..... | 165 |
| GAMBAR 4.1 Referensi Visual | 166 |
| GAMBAR 4.2 Hasil Visual..... | 167 |
| GAMBAR 4.3 Referensi Visual | 167 |
| GAMBAR 4.4 Hasil Visual..... | 168 |
| GAMBAR 4.5 Referensi Layout E-Book..... | 168 |
| GAMBAR 4.6 Hasil Visual Layout..... | 169 |
| GAMBAR 4.7 Font MADE Gentle | 169 |
| GAMBAR 4.8 Hasil Visual Tipografi..... | 170 |
| GAMBAR 4.9 Font Univers LT Std..... | 170 |
| GAMBAR 4.10 Hasil Visual Tipografi..... | 171 |
| GAMBAR 4.11 User Flow E-Book PuBER..... | 171 |
| GAMBAR 4.12 Lembar Sketsa <i>How To</i> | 172 |
| GAMBAR 4.13 Lembar Sketsa Catatan Penulis | 172 |
| GAMBAR 4.14 Lembar Sketsa Menu..... | 173 |
| GAMBAR 4.15 Lembar Sketsa Bab | 173 |
| GAMBAR 4.16 Lembar Sketsa Pubertas | 174 |
| GAMBAR 4.17 Lembar Tumbuh Kembang Payudara | 175 |
| GAMBAR 4.18 Lembar Sketsa Tahap Perkembangan Payudara | 175 |
| GAMBAR 4.19 Lembar Sketsa Eksplorasi Pakaian Dalam..... | 176 |
| GAMBAR 4.20 Lembar Sketsa Payudara dan Menstruasi..... | 176 |
| GAMBAR 4.21 Lembar Sketsa Menstruasi | 177 |

| | |
|--|-----|
| GAMBAR 4.22 Lembar Sketsa Jerawat..... | 178 |
| GAMBAR 4.23 Lembar Sketsa Infografis Siklus Menstruasi | 178 |
| GAMBAR 4.24 Lembar Sketsa Bulu tubuh dan Keringat Bau Badan..... | 179 |
| GAMBAR 4.25 Lembar Sketsa Cintai Tubuhmu..... | 179 |
| GAMBAR 4.26 Lembar Sketsa Galau Terus | 180 |
| GAMBAR 4.27 Lembar Sketsa Relasi | 181 |
| GAMBAR 4.28 Lembar Sketsa Tidak Terduga | 181 |
| GAMBAR 4.29 Lembar Sketsa Q&A 1 | 182 |
| GAMBAR 4.30 Lembar Sketsa Q&A 2 | 183 |
| GAMBAR 4.31 Cover E-Book..... | 184 |
| GAMBAR 4.32 Lembar How To | 184 |
| GAMBAR 4.33 Lembar Catatan Penulis | 185 |
| GAMBAR 4.34 Lembar Menu | 185 |
| GAMBAR 4.35 Lembar Menu | 186 |
| GAMBAR 4.36 Lembar Pubertas..... | 187 |
| GAMBAR 4.37 Lembar Tumbuh Kembang Payudara | 188 |
| GAMBAR 4.38 Lembar Tahap Perkembangan Payudara..... | 188 |
| GAMBAR 4.39 Lembar Eksplorasi Pakaian Dalam | 189 |
| GAMBAR 4.40 Lembar Payudara dan Menstruasi..... | 189 |
| GAMBAR 4.41 Lembar Menstruasi..... | 190 |
| GAMBAR 4.42 Lembar Jerawat | 191 |
| GAMBAR 4.43 Lembar Infografis Siklus Menstruasi..... | 191 |
| GAMBAR 4.44 Lembar Bulu Tubuh dan Keringat Bagu Badan..... | 192 |
| GAMBAR 4.45 Lembar Cintai Tubuhmu | 192 |
| GAMBAR 4.46 Lembar Galau Terus..... | 193 |
| GAMBAR 4.47 Lembar Relasi | 194 |
| GAMBAR 4.48 Lembar Tidak Terduga..... | 194 |
| GAMBAR 4.49 Lembar Q&A 1 | 195 |
| GAMBAR 4.50 Lembar Q&A 2 | 196 |
| GAMBAR 4.51 Lembar Penutup | 196 |
| GAMBAR 4.52 Media Pendukung Instagram Post (web ver) | 197 |

| | |
|--|-----|
| GAMBAR 4.53 Media Pendukung Instagram Post (app ver) | 198 |
| GAMBAR 4.54 Media Pendukung Tik Tok Video | 198 |
| GAMBAR 6.1 Diagram Survey | 209 |
| GAMBAR 6.2 Diagram Survey | 209 |
| GAMBAR 6.3 Diagram Survey | 210 |
| GAMBAR 6.4 Diagram Survey | 210 |
| GAMBAR 6.5 Diagram Survey | 211 |
| GAMBAR 6.6 Bukti wawancara | 211 |
| GAMBAR 6.7 Pameran Tugas Akhir | 212 |
| GAMBAR 6.8 Display Pameran | 212 |
| GAMBAR 6.9 Dokumentasi Sidang | 213 |
| GAMBAR 6.10 Dokumentasi Sidang | 213 |
| GAMBAR 6.11 Poster Pameran | 214 |



BAB I LATAR BELAKANG

A. Judul

Perancangan *E-book* Interaktif Pembelajaran Pubertas untuk Remaja Putri

B. Latar Belakang Masalah

Masa remaja merupakan masa transisi dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Masa ini memiliki peranan penting dalam perkembangan seseorang, karena setiap orang akan mengalami masa pubertas. Pubertas merupakan istilah yang umum digunakan untuk menerangkan proses kematangan, hormonal, dan pertumbuhan yang ditandai dengan berfungsinya organ-organ reproduksi dan karakteristik seks sekunder (tumbuhnya rambut kemaluan, membesarnya pinggul, dan payudara pada wanita, meningkatnya kelenjar minyak, dll) mulai tampak, serta terjadinya perubahan psikis dan emosional.

Menurut Jose RL. Batubara dalam Jurnal *Adolescent Development* (Perkembangan Remaja) tahun 2010, pubertas terjadi dalam tiga tahap yaitu remaja awal (*early adolescent*), pertengahan (*middle adolescent*), dan akhir (*late adolescent*) dengan karakteristiknya masing-masing. Dalam tahap-tahap ini, perubahan-perubahan yang terjadi pada masa pubertas dapat mengakibatkan kelainan maupun penyakit tertentu bila tidak diperhatikan dengan seksama. Tidak hanya pada kematangan maturasi seksual yang perlu diperhatikan, juga kematangan psikososial anak, baik dalam tingkah laku dan hubungan anak dengan lingkungan serta ketertarikan pada lawan jenis.

Secara ilmiah pubertas terjadi karena kelenjar yang berada dibawah otak , yaitu kelenjar *pituitary*, mengirim sinyal kepada tubuh untuk mulai memproduksi suatu hormon yang disebut dengan hormon estrogen. Hormon estrogen inilah yang menyebabkan beberapa perubahan yang dialami. Proses pubertas yang dialami tiap anak berbeda-beda antara satu dengan lainnya. Namun secara umum, masa pubertas dialami pada usia 10-15 tahun. Bagi remaja putri, pubertas biasanya datang lebih awal dibandingkan dengan remaja putra, remaja putri biasanya mulai mengalami pubertas pada umur 8-13 tahun. Perubahan-perubahan yang terjadi pada masa pubertas juga dapat menyebabkan

hubungan antara anak dengan orangtua menjadi sulit karena orangtua tidak dapat memahami proses apa yang terjadi. Perubahan ini dapat diatasi dengan cara mempelajari proses transisi anak menjadi dewasa.

Dalam menjalani proses ini, remaja perlu dibekali dengan pengetahuan yang cukup tentang pubertas. Pengetahuan dasar akan pubertas sendiri sebenarnya sudah diberikan di sekolah melalui pelajaran biologi dan *sex education*. Namun, pelajaran tersebut hanya sebatas pengetahuan dasar tentang sejarah, anatomi, dan gejala-gejala yang dialami selama pubertas. Rasanya hal ini masih kurang jika digunakan sebagai bekal anak untuk menghadapi pubertas, karena pubertas bersifat pribadi dan perlu dibahas secara mendalam. Pembelajaran tersebut hanya akan membekali anak dari sisi edukatif yang sifatnya umum saja dan juga bersifat resmi dan ilmiah. Pendekatan ini kurang diminati oleh remaja dan juga tidak dapat dipastikan bila mereka akan paham tentang apa itu pubertas sebenarnya.

Khususnya bagi remaja putri, masa pubertas merupakan masa yang sensitif. Perubahan yang terjadi pada remaja putri ditandai dengan pertumbuhan organ seks sekunder seperti pembesaran payudara, tumbuhnya rambut kemaluan dan ketiak, adanya jerawat, bau badan yang menyengat, pinggul membesar, dan mulai berkembangnya beberapa organ vital yang siap untuk dibuahi (Manuaba, 2007). Pencapaian kematangan seksual pada remaja putri ditandai dengan terjadinya menarke. Menarke adalah istilah yang digunakan ketika pendarahan pertama kali terjadi di uterus. Di Indonesia sendiri, waktu menarke pada remaja putri bervariasi antara usia 10-16 tahun dengan rata-rata usia 12,5 tahun. Berdasarkan hasil laporan Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) 2010 diketahui bahwa 20,9% anak perempuan di Indonesia telah mengalami menarke di umur kurang dari 12 tahun.

Pada tahun 2005 Departemen Kesehatan Republik Indonesia memberikan data bahwa hanya 45,1% remaja putri Indonesia memiliki pengetahuan yang menyeluruh akan organ reproduksi, pubertas, menstruasi, dan kebersihan diri. Kurangnya pengetahuan remaja putri akan dirinya dan juga kurangnya informasi yang tepat dapat menimbulkan beberapa masalah. Pada jurnalnya, Batubara (2010) menjelaskan bahwa perubahan fisik yang cepat dan terjadi secara berkelanjutan pada remaja menyebabkan remaja sadar dan lebih sensitif

terhadap tubuhnya. Hal ini akan berpengaruh terhadap perkembangan psikis dan emosi anak, bahkan dapat menimbulkan ansietas (*anxiety*), terutama pada remaja putri bila tidak dipersiapkan untuk menghadapinya. Terlebih lagi banyaknya remaja yang masih bingung dan malu bertanya akan hal-hal seputar pubertas dan seksualitas baik kepada orang tua maupun guru.

Survei pada tahun 2012 yang dilakukan oleh Infodatin (Pusat Data dan Informasi Kementrian RI) menjelaskan bahwa perempuan mulai berdiskusi mengenai kesehatan organ reproduksi mereka pada usia 15-19 tahun. Sayangnya, sebanyak 57,1% untuk laki-laki dan 57,6% untuk perempuan lebih menyukai mendapat informasi tentang kesehatan reproduksi dari teman sebaya. Persentase diskusi dengan teman sebaya lebih tinggi dibandingkan dengan orang tua, guru, dan pemuka agama. Namun ironisnya, teman diskusi sebaya sama-sama kurang paham sehingga informasi yang didapat masih kurang tepat (Firdhauya, 2018).

Sejauh ini, media buku merupakan media yang dapat ikut membantu remaja dalam mengerti dan memahami pubertas. Buku bersifat lebih pribadi karena setiap remaja dapat membacanya sendiri tanpa harus malu kepada orang lain. Namun sayangnya, buku-buku yang dapat diakses oleh remaja masih bersifat umum dan ilmiah dengan tujuan edukatif dan pembahasan yang sangat dasar. Selain itu buku-buku yang beredar juga memiliki tampilan yang membosankan, sehingga remaja kurang tertarik untuk membelinya.

Layout buku yang penuh dengan tulisan dan kurangnya pembahasan dengan bantuan visual menjadi lebih sulit untuk dimengerti oleh remaja. Kurangnya bantuan visual yang mendukung informasi juga sangat disayangkan, padahal visual tersebut mampu untuk memudahkan masuknya informasi kepada otak pembaca. Kurangnya minat ini berujung pada kurangnya niat remaja untuk mengulik apa arti pubertas sebenarnya. Padahal pubertas merupakan suatu proses yang penting dalam kehidupan remaja kedepannya. Selain itu kurangnya pengetahuan akan pubertas juga dapat memicu penyimpangan perilaku dan kenakalan remaja seperti narkoba, *mental disorder*, dan kehamilan diluar nikah.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka perlu adanya media alternatif yang dapat digunakan untuk menarik kembali minat remaja, khususnya remaja putri untuk belajar tentang pubertas. Melalui kuisioner yang dilakukan secara daring

kepada 10 remaja putri rentang usia 10-15 tahun pada Maret 2020 menyatakan bahwa pembahasan tentang pubertas dirasa perlu. Semua partisipan mengakui bahwa informasi yang didapat tentang perubahan-perubahan yang terjadi kala pubertas hanya sebatas fisik saja.

Informasi yang didapat melalui internet hanya sepenggal-sepenggal dan tidak dapat bahasanya masih belum lugas dimengerti karena tidak adanya laman khusus dan juga pendekatan visual yang menarik bagi remaja. Adapun informasi tersebut didapat mayoritas dari teman, orang tua, dan internet. Padahal gambar dapat mempengaruhi ketertarikan dan pemahaman konteks informasi yang diberikan.

Delapan dari sepuluh partisipan menyatakan bahwa media yang mereka anggap nyaman untuk membaca informasi tersebut adalah melalui e-book, sedangkan dua lainnya memilih sosial media. Mereka yang memilih e-book menyatakan bahwa *e-book* lebih mudah diakses karena dapat diakses melalui internet ketimbang buku fisik yang hanya bisa didapat melalui proses jual beli. Lalu dua dari mereka juga berpendapat jika tidak menyukai membaca caption sosial media untuk mendapatkan informasi. Adapun mereka yang memilih sosial media menganggap bahwa sosial media mudah digunakan dan lebih interaktif.

Oleh karena pertimbangan tersebut, perancangan yang berkaitan dengan desain komunikasi visual menjadi penting. Desain komunikasi visual akan digunakan sebagai pemecah masalah dengan cara menjembatani permasalahan yang telah dipaparkan diatas. Sebagai *problem solver*, desain komunikasi visual akan menciptakan wadah untuk membahas tentang pubertas. Sehingga dengan begitu, media desain komunikasi visual yang dipilih ialah e-book interaktif dengan pertimbangan keinginan pembaca untuk mendapatkan informasi melalui pendekatan yang menarik dan interaktif secara visual dan verbal.

E-book Interaktif merupakan buku yang disusun secara digital yang dapat diakses melalui media elektronik. *E-book* interaktif juga dapat diartikan sebagai media yang mengandung dan menggabungkan dua unsur atau lebih seperti teks, grafis, gambar, ilustrasi, foto, audio, video, dan animasi secara terintegrasi. prosesnya *user* dituntut untuk berinteraksi dengan merespon atau menanggapi materi yang tersedia.

Selain itu, *e-book* interaktif sangat kental dengan *image* modern dan tentunya akan menarik minat remaja, terutama pada masa ini yang bergantung pada teknologi. Segala sesuatu yang berteknologi tinggi seperti komputer, iPad, *handphone*, *smartphone*, laptop dan berbagai elektronik genggam lainnya telah menjadi benda-benda yang familiar dan wajib dimiliki oleh setiap remaja. Benda-benda tersebut akan dianggap lebih baik, menarik, praktis, dan dapat meninggikan *prestige*.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada tanggal Desember 2019, sampai saat ini terdapat delapan media *e-book* interaktif yang ada di laman *Google Play Store* dengan pembahasan pubertas bagi remaja. Dari kedelapan media tersebut *e-book* interaktif berjudul *Puberty Explained for Kids* memiliki rating paling tinggi.

Pada laman *review* dapat disimpulkan bahwa sebagian *user* menjelaskan jika penggunaan media *e-book* terasa lebih dekat dan personal, namun visual yang digambarkan masih kurang untuk memperjelas informasi yang ada. Selain itu juga ada tanggapan terhadap format yang tertera tidak memiliki tombol klik langsung pada bagian daftar isi sehingga menjadi kendala untuk membaca bagian yang diperlukan.

Media *e-book* interaktif yang dapat diakses di Indonesia saat ini hanya tersedia dalam Bahasa Inggris. Sedangkan menurut sensus dari Lembaga *English First* pada tahun 2019 akan keterampilan Bahasa Inggris pada pelajar dengan rentang umur 13-22 tahun, Indonesia berada di tingkat 61 dari 100 negara. Hal ini menunjukkan pelajar Indonesia masih memiliki keterampilan rendah akan Bahasa Inggris dengan persentase 50,06%. Maka dari itu diperlukan adanya *e-book* interaktif dengan penggunaan Bahasa Indonesia dalam kontennya yang dapat digunakan sebagai panduan remaja untuk melewati masa pubertas.

E-book interaktif memungkinkan pembaca untuk tenggelam dalam konten dan memungkinkan *user* untuk berpikir diluar format tradisional. Konten pada *e-book* interaktif cenderung menekankan visual daripada teks, namun tetap memiliki potensi untuk dapat memuat data yang banyak. Variasi konten pada *e-book* interaktif seperti animasi, video, dan visual tiga dimensi digunakan tidak hanya sebagai media interaksi untuk melibatkan pembaca, namun juga

memperdalam dampak dari informasi tertulis. Dengan demikian, *e-book* interaktif menjadi suatu media dimana buku tradisional diubah dengan cara-cara yang kreatif dengan tujuan untuk membantu menghidupkan konten sesuai materi. Konsep-konsep yang ada pada *e-book* memiliki berbagai macam pendekatan, salah satunya adalah konsep *storytelling*.

Mengacu pada apa yang sudah dijelaskan sebelumnya, bahwa remaja lebih memilih untuk mendapatkan informasi dari teman sebayanya, maka perancangan ini akan didukung dengan pendekatan cerita atau *storytelling*. *Storytelling* adalah teknik atau kemampuan dalam bercerita tentang kisah, peristiwa, adegan, atau dialog. Secara khusus, *storytelling* tidak memiliki hambatan imajiner terhadap informasi dan pembaca. Dalam perancangan ini, *storytelling* ditujukan agar pembaca merasa lebih dekat, layaknya mendengarkan cerita teman sebayanya sendiri ketika mengalami pubertas dengan tujuan untuk membangun hubungan dan ketertarikan emosional.

Untuk mendukung kehadiran e-book ini masih dibutuhkan media pendukung. Melalui survey pada bulan Oktober 2020 yang dilakukan pada 23 remaja putri usia 10-15 tahun dapat disimpulkan bahwa sosial media memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Mayoritas dari mereka sudah memiliki setidaknya 3 akun media sosial pribadi dengan Instagram sebagai media sosial yang paling disukai. Dalam penyebaran informasi singkat, mereka lebih menyukai untuk fokus ke konten yang diberikan dibandingkan dengan membaca caption. Maka dari itu, perancangan ini akan menggunakan media sosial Instagram dan Tik-Tok sebagai media pendukung untuk mem-*blw up* e-book interaktif ini.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, perancangan yang berjudul “Perancangan *E-book* Interaktif Pubertas Remaja Putri” ini hendak menjawab permasalahan yang ada melalui perspektif dan keilmuan desain komunikasi visual.

C. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media komunikasi visual e-book interaktif tentang pubertas remaja putri ?

D. Tujuan Perancangan

Merancang *e-book* interaktif sebagai media informasi tentang perubahan-perubahan yang terjadi ketika pubertas baik dari segi hormonal, fisik, dan psikosial agar remaja putri mendapat bekal informasi yang cukup ketika menghadapi dan menjalani pubertas.

E. Batasan Masalah

1. Batasan Konten

Batasan objek hanya terfokus pada informasi pubertas bagi remaja putri yang masih melalui masa pubertas. Informasi akan mencakup tentang menstruasi, perubahan yang terjadi pada tubuh, organ reproduksi dan juga bagaimana menangani perubahan psikososial yang akan dialami.

2. Media Perancangan

Dalam perancangan ini akan terbagi menjadi dua yaitu, media utama dan media pendukung. Media utama berupa *e-book* interaktif sedangkan media pendukung berupa media sosial. Media sosial akan digunakan untuk membantu proses sosialisasi dan penyebaran informasi.

3. Target Audiens

Target audiens utama dari perancangan ini adalah remaja putri usia 10-15 tahun yang masih mengalami masa pubertas.

F. Manfaat Perancangan

1. Bagi Perancang

- a. Perancang mendapat pengetahuan dalam hal berkaitan dengan pubertas remaja putri
- b. Perancang mengetahui cara mendesain *e-book* interaktif
- c. Perancang mampu menginformasikan mengenai pubertas remaja putri

2. Bagi Remaja Putri

- a. Bagi remaja putri, *e-book* interaktif ini akan menambah wawasan mengenai pubertas yang dialaminya

- b. Dapat dijadikan media untuk mesosialisasikan pertumbuhan pada masa pubertas yang dialami remaja putri
- 3. Bagi Institusi
 - a. Memberi sumbangsih berupa pengetahuan bagi civitas academia
 - b. Menjadi sumber referensi bagi mahasiswa lain untuk berkarya
- 4. Bagi Masyarakat Luas

Bagi masyarakat luas dapat menambah pengetahuan mengenai tumbuh kembang perempuan khususnya remaja, sehingga lebih mengerti apa itu arti pubertas sebenarnya.

G. Definisi Operasional

1. Pubertas

Pubertas adalah proses kematangan, hormonal, dan pertumbuhan yang sering terjadi ketika organ-organ reproduksi mulai berfungsi dan karakteristik seks sekunder mulai muncul, serta terjadinya perubahan psikis dan emosional.

2. Remaja

Remaja merupakan periode peralihan dari masa kanak-kanak menjadi masa dewasa yang ditandai dengan perubahan biologis dan psikologis. Periode ini terjadi secara bertahap dan dimulai ketika anak memasuki usia 8 tahun dan berakhir pada usia 17 tahun.

3. E-book Interaktif

E-book Interaktif merupakan media buku elektronik yang memanfaatkan teknologi mobile, web, dan teknologi grafik menggunakan CSS dan HTML5 untuk membuat informasi yang tertera semakin bermakna. Dalam *e-book* interaktif interaksi pembaca akan dilibatkan untuk memperdalam dampak dari tulisan.

H. Metode Perancangan

1. Data yang Dibutuhkan

a. Data Primer

Data primer dikumpulkan melalui sumber-sumber literatur yang terkait dengan pubertas remaja putri, serta wawancara pada pakar atau tenaga medis terkait perubahan-perubahan yang terjadi pada masa pubertas

b. Data Sekunder

Data sekunder menggunakan kuisisioner dengan remaja putri yang dapat dijadikan data pendukung terkait permasalahan atau pembahasan pubertas.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Studi Literatur

Pengumpulan data dilakukan melalui dokumen atau literatur yang berisi tentang cara, teori dan berbagai informasi yang menyangkut tentang objek penelitian.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada tenaga medis yang dapat menjelaskan secara rinci perubahan-perubahan yang terjadi pada remaja perempuan seperti dokter dan psikolog anak

I. Metode Analisis Data

Penelitian akan menggunakan metodologi penelitian deskriptif kualitatif, karena penelitian ini akan menjabarkan informasi secara sistematis dan objektif dengan cara mengumpulkan data melalui proses wawancara maupun dokumentasi tertulis. Analisis data akan menggunakan teknik SWOT. SWOT merupakan Teknik yang dibuat oleh Albert Humphrey, yang memimpin proses riset pada Universitas Stanford periode 1960-1970. SWOT merupakan singkatan dari *Strength* (Kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), *Opportunities* (Peluang) dan *Threats* (Ancaman).

Menurut Ferrel dan Harline (2005), fungsi dari Analisis SWOT adalah untuk mendapatkan informasi dari analisis situasi dan memisahkannya dalam pokok persoalan internal (kekuatan dan kelemahan) dan pokok persoalan

esktrenal (peluang dan ancaman). Berikut ini merupakan penjelasan SWOT (David, Fred R., 2005:47) yaitu;

1. *Strength* (Kekuatan)

Kekuatan adalah sumber daya, keterampilan, atau keunggulankeunggulan lain yang berhubungan dengan para pesaing perusahaan dan kebutuhan pasar yang dapat dilayani oleh perusahaan yang diharapkan dapat dilayani. Kekuatan adalah kompetisi khusus yang memberikan keunggulan kompetitif bagi perusahaan di pasar

2. *Weakness* (Kelemahan)

Kelemahan adalah keterbatasan atau kekurangan dalam sumber daya, keterampilan, dan kapabilitas yang secara efektif menghambat kinerja perusahaan. Keterbatasan tersebut dapat berupa fasilitas, sumber daya keuangan, kemampuan manajemen dan keterampilan pemasaran dapat meruoakan sumber dari kelemahan perusahaan.

3. *Opportunities* (Peluang)

Peluang adalah situasi penting yang menguntungkan dalam lingkungan perusahaan. Kecendrungan – kecendrungan penting merupakan salah satu sumber peluang, seperti perubahan teknologi dan meningkatnya hubungan antara perusahaan dengan pembeli atau pemasokk merupakan gambaran peluang bagi perusahaan.

4. *Threats* (Ancaman)

Ancaman adalah situasi penting yang tidak menguntungkan dalam lingkungan perusahaan. Ancaman merupakan pengganggu utama bagi posisi sekarang atau yang diinginkan perusahaan. Adanya peraturanperaturan pemerintah yang baru atau yang direvisi dapat merupakan ancaman bagi kesuksesan perusahaan.

Analisis SWOT dapat digunakan dengan berbagai cara untuk meningkatkan analisis dalam penetapan strategi. Umumnya yang sering digunakan adalah sebagai kerangka atau panduan sistematis dalam diskusi untuk membahas kondisi alternatif perusahaan. Meskipun biasanya digunakan untuk

perusahaan, analisis SWOT juga dapat diterapkan pada sebuah proyek yang sedang berlangsung.

Analisis SWOT akan menjelaskan apakah informasi yang diberikan akan membantu tercapainya tujuan atau memberikan indikasi bahwa terdapat rintangan yang harus dihadapi atau diminimalkan memenuhi pemasukan yang diinginkan. Analisis ini akan digunakan untuk meningkatkan analisis dalam usaha penerapan strategi. Penerapan analisis SWOT pada objek ini digunakan untuk menerangkan beberapa hal, yaitu ;

1. *Strength* (Kekuatan)

Bagaimana pembahasan dan bentuk informasi dapat menjadi lebih unggul dari kompetitor yang sudah ada ?

2. *Weakness* (Kelemahan)

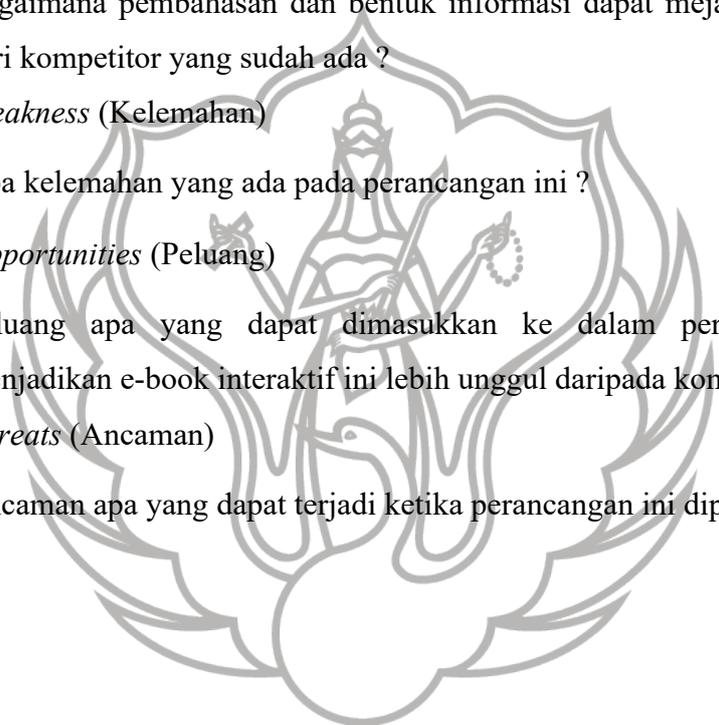
Apa kelemahan yang ada pada perancangan ini ?

3. *Opportunities* (Peluang)

Peluang apa yang dapat dimasukkan ke dalam perancangan yang menjadikan e-book interaktif ini lebih unggul daripada kompetitor ?

4. *Threats* (Ancaman)

Ancaman apa yang dapat terjadi ketika perancangan ini dipublikasikan ?



J. Skematika Perancangan

