

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



PERANCANGAN

Oleh:

Ratu Aulia Shoffiya Khairunnisa
NIM 1512345024

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2021

Jurnal 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 telah disetujui tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 7 Januari 2021 dan
dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



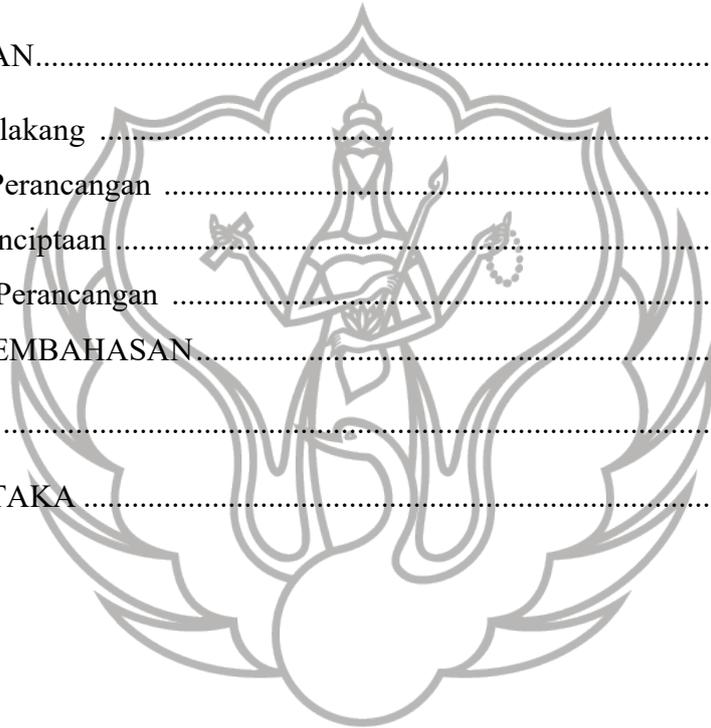
Mengetahui
Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Dart Tunggal Aji', is positioned above the printed name.

Dart Tunggal Aji, S.S., M.A.
NIP. 19870103 201504 1 002/ NIDN 003018706

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	1
DAFTAR ISI.....	2
ABSTRAK.....	3
ABSTRACT.....	4
PENDAHULUAN.....	5
1. Latar Belakang	5
2. Tujuan Perancangan	5
3. Teori Penciptaan	6
4. Metode Perancangan	7
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	7
KESIMPULAN.....	11
DAFTAR PUSTAKA	12



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 disebarkan 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 rarerly 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

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Pubertas merupakan masa transisi dari kanak-kanak menuju dewasa. Menurut Batubara dalam artikel *Adolescent Development* {Perkembangan Remaja) tahun 2010, pubertas pada dapat dibagi menjadi tiga tahap yaitu remaja awal (*early adolescent*), pertengahan (*middle adolescent*), dan akhir (*late adolescent*) dengan karakteristiknya masing-masing. Ketika mengalami perubahan ini, remaja perlu dibekali dengan informasi yang cukup karena perubahan-perubahan tersebut dapat menimbulkan kelainan pada tingkah laku dan juga psikososial.

Bagi remaja putri, pubertas merupakan masa yang sensitif untuk dijalani terutama dengan perubahan-perubahan organ seks sekunder dan pencapaian kematangan seksual (menarke). Batubara menjelaskan bahwa perubahan fisik yang cepat dan terjadi secara berkelanjutan ini menyebabkan remaja sadar dan lebih sensitif terhadap tubuhnya. Hal ini akan berpengaruh terhadap perkembangan psikis dan emosi anak dimana ada kemungkinan terjadinya kenakalan remaja, mengalami *mental disorder*, dan juga dapat berujung pada penggunaan narkotika.

Masih banyaknya remaja yang bingung dan malu untuk membahas seputar pubertas orang tua maupun guru perlu diperhatikan. Remaja cenderung mendapatkan informasi mengenai organ intim melalui teman sebaya. Presentase diskusi dengan teman sebaya lebih tinggi dibandingkan dengan orangtua, guru, petugas kesehatan dan pemuka agama. Namun ironisnya , teman diskusi sebaya sama-sama kurang paham sehingga informasi yang didapat masih kurang tepat. Beberapa penjelasan tersebut menjadi latar belakang perancangan *e-book* interaktif ini.

2. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini adalah merancang media komunikasi visual *e-book* interaktif pubertas remaja putri agar informasi lebih mudah diakses dan dinikmati target audiens.

3. Teori Penciptaan

a. Pubertas

Pubertas merupakan fase krusial bagi remaja dimana mereka mulai mengalami perubahan pada organ reproduksi dan karakteristik seks sekunder, serta terjadinya perubahan psikis dan emosional. Perubahan-perubahan yang terjadi secara cepat ini dapat menyebabkan konflik jika tidak dipersiapkan dalam menghadapinya. Menurut Batubara, perubahan psikososial pada remaja dapat dibagi menjadi tiga tahap yaitu, *early adolescent*, *middle adolescent*, dan *late adolescent*. Perubahan-perubahan yang terjadi selama pubertas tidak akan terjadi secara bersamaan, namun berbeda-beda bagi setiap individu. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai macam faktor, seperti perbaikan status sosial, genetic, status gizi, konsumsi makanan tinggi kalori dan lemak, keterpaparan media orang dewasa (pornografi), perilaku seksual, dan gaya hidup.

b. Pubertas Remaja Putri

Pubertas pada remaja putri ditandai dengan terjadinya tunas payudara pada usia kira-kira 10 tahun yang selanjutnya akan dsusul dengan pencapaian kematangan seksual atau menarke. Setelah terjadinya menarke atau menstruasi pertama, tinggi badan anak hanya akan bertambah sedikit lalu berhenti. Masa lemak pada perempuan meningkat pada masa akhir pubertas, mencapai hampir dua kali massa lemak sebelum pubertas. Dalam jurnalnya, Batubara menjelaskan bahwa perubahan-perubahan yang terjadi pada pubertas dapat dipahami lebih lanjut dengan membagi dalam tiga bagian, yaitu perubahan hormonal, fisik, dan psikososial (Batubara 2010:22-23).

c. E-Book

E-book adalah buku yang disusun atau dikonversi ke format digital untuk ditampilkan di layar computer atau perangkat genggam. *E-book* adalah file yang dapat dibaca pada perangkat digital seperti tablet, telpon genggam, ataupun komputer. *E-book* memiliki dua karakteristik yaitu tidak dapat diubah dan dapat diubah dengan pengecualian. Lalu seiring dengan

perkembangan teknologi, *e-book* mulai berkembang menjadi media interaktif yang melibatkan pembaca baik secara psikologis maupun fisik, yang disebut dengan *e-book* interaktif. *E-book* interaktif menghadirkan pengalaman baru yang membuat pembaca terlibat dalam aksi realitas dibandingkan dengan hanya menggunakan imajinasi.

4. Metode Perancangan

a. Metode Pengumpulan Data

Sesuai pengumpulan data akan menggunakan metode studi literatur, wawancara, dan kuisioner. Studi literatur dilakukan melalui dokumen dan literatur sedangkan wawancara dilakukan kepada tenaga medis profesional. Adapun kuisioner disebarluaskan kepada target audiens secara daring, dengan kebutuhan data primer dan sekunder, metode

b. Metode Analisis Data

Karena penelitian akan menjabarkan informasi secara sistematis dan objektif maka analisis data akan menggunakan teknik SWOT. SWOT merupakan teknik yang dibuat oleh Albert Humphrey seorang pemimpin proses riset dari Universitas Stanford periode 1960-1970. SWOT merupakan singkatan dari *Strength* (Kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), *Opportunities* (Kesempatan), dan *Threats* (Ancaman).

B. Hasil dan Pembahasan

Tujuan komunikasi dari perancangan ini adalah menyampaikan informasi kepada remaja putri mengenai perubahan-perubahan yang terjadi selama pubertas baik dari segi fisik, hormonal, dan juga psikososial. Informasi tersebut disampaikan dengan kesan kedekatan dan keakraban, yang diharapkan akan menggugah keinginan audiens untuk mencari tahu dan mengerti informasi melalui konten-konten yang diberikan.

Pemilihan *e-book* interaktif merupakan hasil kuisioner dari 10 remaja putri usia 10-15 tahun. Untuk kemudahan mengakses, *e-book* interaktif bersifat *online* dimana dapat diakses melalui *web browser* dari berbagai operasi sistem dan juga

tidak memakan ruang memori *smartphone* karena tidak perlu melakukan penguduhan.

Dengan acuan data dari Infodatin (Pusat Data dan Informasi Kementerian RI) bahwa sebanyak 57,6% remaja putri lebih menyukai mendapat informasi tentang kesehatan reproduksi dari teman sebaya, yang ironisnya belum memiliki pemahaman yang jelas tentang hal tersebut. Sehingga strategi yang dirasa sesuai dengan informasi tersebut adalah pendekatan afektif atau emosional yang diwujudkan dengan metode *storytelling*. *Storytelling* memiliki sifat naratif, yang berarti memiliki fleksibilitas dalam penyampaian. Selain itu *storytelling* juga mampu membangun kedekatan emosional antara brand dengan audiens.

Media utama yang digunakan dalam perancangan ini adalah *e-book* interaktif yang ditunjang dengan media pendukung berupa media sosial *Instagram* dan *Tik Tok*. Sedangkan target audiens dalam perancangan ini adalah remaja putri usia 10-15 tahun yang secara demografis tinggal di kota-kota besar (Jakarta, Surabaya, Bandung, Bali, dll). Secara psikografis target audiens adalah remaja yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, gemar mencari informasi melalui internet. Target audiens juga menyukai hal-hal tentang pubertas dan tertarik dengan isu-isu kesehatan. Melalui segmentasi tersebut, target audiens *e-book* pubertas remaja putri ini merupakan remaja yang aktif menggunakan internet dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

Tujuan kreatif perancangan ini adalah memberikan rasa kedekatan dan keakraban pada audiens ketika mengakses informasi tentang pubertas , agar mereka mau mengenal dan memahami diri mereka sendiri melalui konten pada *e-book*. Juga diharapkan dapat memunculkan rasa tanggung jawab dan mau membagikan informasi tersebut ke remaja lain.

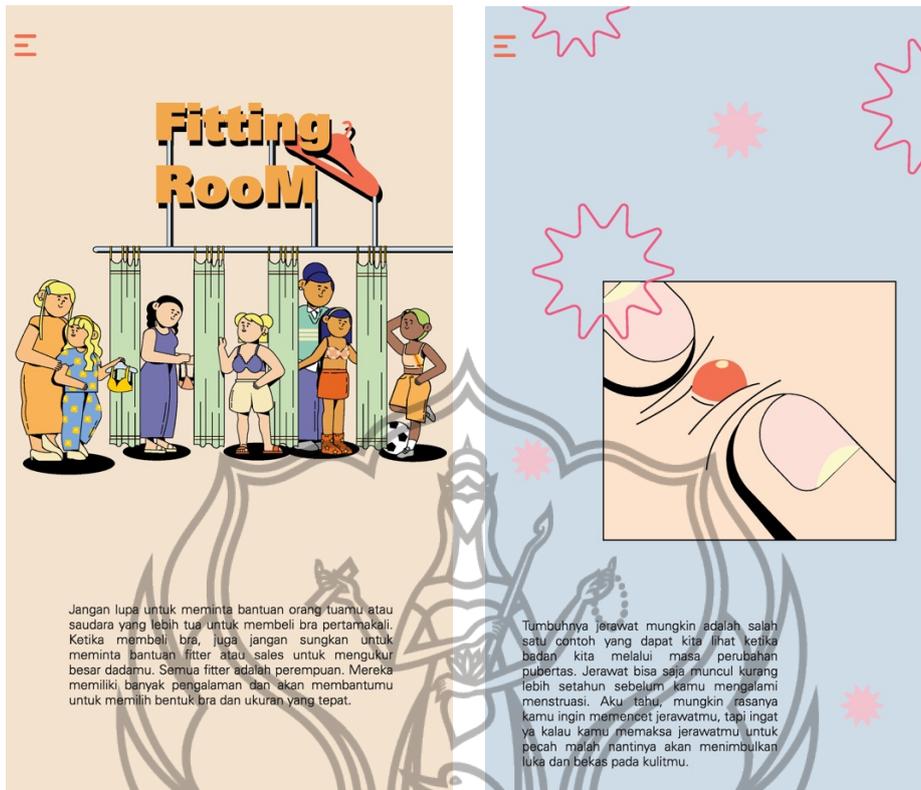
Demi mempermudah dan meningkatkan rasa ingin tahu audiens mengenai *e-book* ini, maka “ PuBER : *E-book* Panduan Pubertas Remaja Putri ” dipilih sebagai judul *e-book* ini. Nama tersebut merupakan representasi dari pubertas, dimana kata “ puber ” merupakan singkatan dari kata pubertas yang biasa dipakai pada kehidupan sehari-hari. Nama ini dirasa ringan dan dekat dengan target audiens. Sedangkan gaya bahasa yang digunakan dalam perancangan ini

merupakan bahasa kasual, ringan, dan tidak terlalu formal namun tetap sopan. Ditambah dengan kalimat sapaan, pertanyaan, dan ajakan yang menimbulkan kesan akrab. Untuk mengakses buku ini, pembaca dapat memindai *QR code* atau melalui *link* yang dibagikan melalui media sosial pendukung.

Dalam buku ini terdapat dua bagian, yaitu pembuka dan isi. Konten pada bagian pembuka adalah *How To*, Catatan Penulis, dan Menu. Lalu pada bagian isi terdapat Sembilan bab pembahasan yang nantinya terdiri dari beberapa sub bab. Bab pembahasan tersebut antara lain Pubertas, Tumbuh Kembang, Cintai Tubuhmu, Galau, Relasi, Tidak Terduga, dan *Q&A*.

Visual yang ingin disampaikan dalam perncangan ini adalah *friendly*, menyenangkan, dan feminine. Gaya ilustrasi yang digunakan adalah gaya vector dimana semua proses ilustrasi dilakukan secara digital. Pilihan warna dalam *e-book* ini adalah warna-warna pastel, dimana pastel merupakan warna yang lebih disukai oleh perempuan dan juga memiliki kesan feminine. Lalu untuk memperkuat kesan kedekatan dan *friendly*, maka tipografi yang digunakan dalam *e-book* ini adalah Serif dengan font *MADÉ Gentle*. Font ini memiliki kesan feminine dan *friendly*. Tipografi untuk *bodytext* adalah Sans Serif dengan font *Univers Lt STD*. Font ini dipilih karena memiliki sifat keterbacaan yang jelas.

Dari segi layout, peletakan teks dan ilustrasi dirancang seimbang dan sebisa mungkin juga dibuat berbeda-beda tiap halamannya. *E-book* ini juga mengambil beberapa inspirasi layout dari mobile app demi menunjang menu interaktif yang ada. *E-book* juga dilengkapi dengan beberapa gif yang muncul bergerak ketika berganti halaman. Layout dan *User flow* yang digunakan cenderung minimalis dan tidak rumit sehingga nyaman untuk diakses pembaca.



Gambar 1 : Final Desain halaman Tumbuh Kembang

Sumber : Ratu Aulia Shofiya Khairunnisa



Gambar 2: Penerapan Desain Halaman Tumbuh Kembang Mobile

Sumber : Ratu Aulia Shofiya Khairunnisa



Gambar 3: Penerapan Media Pendukung Instagram dan Tik Tok Mobile

Sumber : Ratu Aulia Shofiya Khairunnisa

C. Kesimpulan

Berangkat dari permasalahan kurangnya media khusus yang menarik bagi remaja putri tentang pubertas dan adanya kemungkinan kesalahan informasi yang diterima, maka perancangan ini memberikan tawaran sebuah media *e-book* interaktif pembelajaran pubertas remaja putri dengan metode *storytelling* dan pendekatan afektif.

Hasil penelitian rancangan ini terdapat dua faktor, yaitu faktor yang menunjang dan menghambat perancangan. Pertama, faktor yang menunjang adalah partisipasi audiens sebagai responden yang mampu diajak bekerjasama karena merasa membutuhkan informasi tersebut. Kedua, faktor yang menghambat perancangan secara non-teknis antara lain minimnya literatur terkait *e-book* dalam Bahasa Indonesia, kesulitan dalam mengubah bahasa medis ke bahasa yang mudah dimengerti remaja dengan metode *storytelling*, ketiga topik yang dibicarakan terlalu personal dan kompleks sehingga belum dapat mencakup semua

pertanyaan. Selanjutnya dari hambatan teknis, yaitu terdapat kesulitan dalam memvisualisasikan informasi karena dianggap terlalu vulgar atau tabu dan dalam *e-book* interaktif ini ada beberapa bagian yang tidak dapat terealisasi karena minimnya pengetahuan penulis menerjemahkan desain pada media tersebut.

Melalui perancangan ini diharapkan desainer dapat melihat celah untuk mengangkat permasalahan yang dianggap tabu untuk dibahas dan diwujudkan ke dalam produk desain komunikasi visual.

D. Daftar Pustaka

Quessenbery, Whitney dan Kevin Brooks. 2010. *Story Telling for User Experience*.

New York: Rosenfeld Media

Hurlock, E.B. 1973. *Adolescent Development*. Kogakusha: Mc Grill, inc

O'Neill, Shaleph. 2008. *Interactive Media: The Semiotics and Embodied Interaction*.

London: Springer

Jurnal

Batubara, Jose RL. 2010. *Adolescent Development* (Perkembangan Remaja). Sari

Pediatri Vol.12

Bartoszewicki, Maria. 2013. *An Introduction to Interactive e-books. Designing and*

Building Interactive eBook: A Production Tutorial.

Firdhausya, Vanya Nabiella. 2018. Pendahuluan. Perancangan Website Cara Merawat

Organ Reproduksi Perempuan Remaja.