

APLIKASI SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENGENALAN SIKLUS MENSTRUASI UNTUK REMAJA PUTRI DI LIMBANGAN (GARUT)

Fauziyyah Hanan Taj¹, Paku Kusuma² dan Bambang Melga Suprayogi³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsong, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
fauziyyahhanantaj@telkomuniversity.ac.id, masterpaku@telkomuniversity.ac.id,
bambangmelgab@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Menstruasi dini dapat menimbulkan kebingungan dan kecemasan, baik bagi remaja maupun orang tua mereka. Penelitian ini dilakukan di Garut dengan metode kualitatif, melalui observasi media sosial, kuesioner, dan wawancara dengan anak perempuan usia 10-11 tahun. Aplikasi yang dirancang diharapkan dapat membantu remaja memahami menstruasi, mengurangi kecemasan, dan mempersiapkan diri. Teori DKV terkait UI/UX dan media edukasi digunakan untuk menyesuaikan aplikasi dengan kebutuhan edukasi kesehatan remaja usia 10-15 tahun. Fitur utama aplikasi mencakup penjelasan siklus menstruasi, penggunaan alat menstruasi, dan perawatan kesehatan, dengan desain visual yang menarik dan ramah pengguna.

Kata kunci: menstruasi, edukasi kesehatan, dan remaja perempuan.

Abstract: *Menstruation is periodic bleeding from the uterus that marks the beginning of reproductive health in adolescent girls. Early menstruation can cause confusion and anxiety for both girls and their parents. This study, conducted in Garut using qualitative methods, includes social media observations, questionnaires, and interviews with girls aged 10-11 years. The designed application aims to help adolescents understand menstruation, reduce anxiety, and prepare themselves. DKV theories on UI/UX and educational media are applied to tailor the application to the health education needs of girls aged 10-15 years. The main features include explanations of the menstrual cycle, menstrual tools, and health care, with an attractive and user-friendly design.*

Keywords: *menstruation, health education, adolescent girls*

PENDAHULUAN

Pengetahuan mengenai kesehatan reproduksi, terutama siklus menstruasi, merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan kesehatan bagi remaja putri. Pemahaman yang tepat mengenai topik ini tidak hanya membantu mencegah berbagai masalah kesehatan yang serius seperti kehamilan yang tidak diinginkan, infeksi menular seksual (IMS), dan kekerasan seksual, tetapi juga membekali remaja putri dengan informasi yang dibutuhkan untuk menjaga kesehatan mereka. Di Kabupaten Garut, khususnya di Kecamatan Limbangan, masalah terkait kesehatan reproduksi remaja menunjukkan angka yang cukup mengkhawatirkan. Berdasarkan data yang ada, hampir 88% remaja putri di Limbangan memiliki pengetahuan yang baik tentang menstruasi dan hygiene, namun sekitar 12% masih memiliki pemahaman yang kurang memadai.

Dinas Kesehatan Kabupaten Garut telah mengidentifikasi Limbangan sebagai wilayah dengan prevalensi masalah kesehatan reproduksi yang lebih tinggi dibandingkan daerah lain. Sebagai respons terhadap situasi ini, penelitian ini diarahkan untuk fokus pada wilayah tersebut guna memperoleh data yang lebih rinci dan komprehensif. Saat ini, terdapat sekitar 643 remaja putri berusia 8-15 tahun di Limbangan, dengan 217 di antaranya tercatat mengalami masalah terkait kesehatan reproduksi, khususnya menstruasi. Selain itu, laporan menunjukkan adanya 107 kasus yang dilaporkan terkait masalah menstruasi di kalangan remaja putri di Limbangan, yang semakin menguatkan urgensi untuk melakukan intervensi yang lebih efektif.

Kasus kekerasan seksual terhadap remaja putri di Kabupaten Garut, seperti yang dilaporkan dalam berita terbaru mengenai pemerkosaan dan pelecehan di rumah kosong, menunjukkan betapa pentingnya edukasi kesehatan reproduksi. Kekerasan seksual tidak hanya masalah individu, tetapi juga mencerminkan kegagalan sistem dalam melindungi dan mendidik remaja

tentang kesehatan reproduksi dan hak-hak mereka. Edukasi mengenai menstruasi dan kesehatan reproduksi penting untuk membekali remaja putri dengan pengetahuan dan keterampilan agar mereka bisa memahami perubahan tubuh dan menjaga kesehatan secara keseluruhan. Kurangnya pengetahuan sering kali membuat mereka rentan terhadap kekerasan dan eksploitasi.

Di Indonesia, satu dari empat anak perempuan tidak pernah menerima informasi tentang menstruasi sebelum mereka mengalami menstruasi pertama. Mayoritas anak perempuan masih merasa tidak memiliki pengalaman ketika menstruasi pertama kali, yang menimbulkan rasa cemas, bingung, sedih, dan ketakutan. Beberapa anak lebih mengandalkan orang tua (ibu) sebagai sumber informasi utama tentang pengalaman menstruasi, namun orang tua juga sering kali kurang memberikan informasi yang akurat. Kurangnya informasi terkait menstruasi menyebabkan banyak anak perempuan tidak menyadari bahwa mereka sudah bisa hamil secara fisik, yang menjadi salah satu faktor meningkatnya angka perkawinan anak. Hanya 63% remaja putri di Indonesia yang memahami pengetahuan tersebut saat pertama kali mengalami menstruasi, sementara 44% di antaranya merasa takut, terkejut, dan tertekan saat menstruasi pertama kali.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami lebih dalam kondisi kesehatan reproduksi remaja putri di Limbangan, Garut, dan merancang sebuah aplikasi edukasi yang dapat membantu remaja putri memahami menstruasi, mengurangi kecemasan, serta mempersiapkan mereka menghadapi perubahan ini. Dengan memanfaatkan teknologi informasi yang semakin berkembang, khususnya melalui penggunaan smartphone yang telah mencapai 85% di kalangan remaja putri di Limbangan, diharapkan aplikasi ini dapat menjadi solusi efektif dalam edukasi kesehatan reproduksi.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh data yang komprehensif sebagai dasar pengembangan aplikasi edukasi kesehatan reproduksi yang mudah diakses oleh remaja putri di Limbangan dan sekitarnya. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas kesehatan reproduksi remaja putri di Kabupaten Garut, serta menjadi model bagi daerah lain yang menghadapi masalah serupa.

LANDASAN TEORI

Tinarbuko (2015:5) menjelaskan bahwa Desain Komunikasi Visual adalah suatu ilmu yang mempelajari konsep komunikasi serta ungkapan kreatif yang dapat diaplikasikan melalui berbagai media komunikasi visual. Elemen-elemen yang digunakan dalam desain ini mencakup gambar atau ilustrasi, huruf, warna, komposisi, dan tata letak, yang semuanya bertujuan untuk menyampaikan pesan secara visual kepada target audiens yang telah ditentukan. Menurut Umar Hadi (1998), Desain Komunikasi Visual berfungsi sebagai bahasa yang mewujudkan ide dan pesan khusus untuk masyarakat melalui simbol-simbol yang berwujud gambar, warna, dan tulisan.

Kustrianto (2020:21) mendefinisikan titik sebagai perwujudan unsur visual yang relatif kecil, di mana dimensi panjang dan lebarnya dianggap tidak signifikan, namun memiliki peran penting dalam menciptakan elemen desain yang lebih kompleks. Suyanto (2020:21) menjelaskan bahwa garis adalah tanda yang dibentuk melalui garis lurus atau alur tertentu pada suatu permukaan. Garis dapat memiliki variasi seperti garis keras atau grafis, dan dapat disebut sebagai kumpulan titik-titik yang bergerak. Kusrianto (2020:8) menguraikan bahwa bidang adalah elemen visual yang memiliki dimensi panjang dan lebar, yang dapat berbentuk geometri atau non-geometri. Bidang

ini berfungsi sebagai dasar untuk menampilkan elemen-elemen lain dalam sebuah desain.

Sadiman (2020:2116) menyatakan bahwa media merupakan salah satu sarana komunikasi antara pengirim dan penerima yang mampu merangsang pikiran, menarik perhatian, dan memfokuskan perhatian siswa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif. Schramm (1977) menambahkan bahwa media edukasi adalah teknologi yang membawa pesan yang mudah diakses untuk berbagai keperluan dalam proses pembelajaran. Media ini bertujuan untuk menyediakan materi yang lebih komprehensif dan meningkatkan efektivitas komunikasi antara pengajar dan siswa.

Siegler (2017:17) menjelaskan bahwa aplikasi mobile adalah perangkat lunak yang beroperasi pada perangkat mobile seperti smartphone, tablet, dan iPad. Aplikasi ini dikelola oleh sistem operasi mobile seperti Apple App Store, Google Play Store, dan Windows Phone Store. Menurut Brian Fling (2017:52), aplikasi mobile dapat dibagi menjadi beberapa kategori berdasarkan fungsinya, seperti Short Message Service (SMS), Mobile Website, Mobile Web Application, dan Native Application. Setiap kategori memiliki karakteristik khusus yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna mobile.

Ramadhan, Nugraha, dan Kusuma (2022) menyatakan bahwa User Interface (UI) adalah aspek visual dari sebuah perangkat atau sistem yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan konten dan fitur yang ada. UI berfungsi sebagai penghubung antara pengguna dan sistem, dan memastikan bahwa interaksi tersebut berlangsung secara efisien dan menyenangkan. Lastiansah (2012) menambahkan bahwa UI seringkali disebut sebagai aspek yang menghubungkan manusia dengan komputer, atau yang dikenal sebagai Human-Computer Interaction (HCI). Desain UI yang baik harus

memperhatikan kemudahan penggunaan dan daya tarik visual untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

Fauzi (2021) menyatakan bahwa User Experience (UX) adalah keseluruhan efek yang dirasakan oleh pengguna ketika berinteraksi dengan sistem, device, atau produk tertentu, yang mencakup aspek usability, usefulness, dan dampak emosional. UX design process melibatkan beberapa tahapan, mulai dari product definition, research, analysis, design, hingga implementation. Proses ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman pengguna yang lancar, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Frank (dalam Fauzi, 2021) menambahkan bahwa UX terdiri dari empat elemen utama: kegunaan, bernilai, kemudahan akses, dan daya tarik emosional.

Menstruasi adalah proses terjadinya pelepasan lapisan endometrium yang disertai keluarnya darah secara teratur dari rahim. Haryono (2016) menyatakan bahwa menstruasi terjadi setiap bulan dengan siklus yang berlangsung antara 28 hingga 30 hari, meskipun variasi bisa terjadi. Siklus menstruasi pada wanita dibagi menjadi empat tahap, yaitu fase menstruasi, fase folikuler, ovulasi, dan fase luteal. Setiap fase memiliki peran penting dalam mempersiapkan tubuh wanita untuk kehamilan atau memulai siklus menstruasi baru jika sel telur tidak dibuahi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk memahami secara mendalam pengalaman dan pengetahuan remaja putri terkait menstruasi. Fokus penelitian adalah mengidentifikasi tingkat pemahaman dan kesiapan remaja putri dalam menghadapi menstruasi pertama kali, serta mengeksplorasi dukungan yang mereka terima dari lingkungan sekitar, terutama dalam konteks edukasi kesehatan reproduksi. Profil responden

mencakup remaja putri berusia 10-15 tahun di Kabupaten Garut, khususnya di Kecamatan Limbangan, yang merupakan wilayah dengan prevalensi masalah kesehatan reproduksi yang tinggi.

Penentuan sampel dilakukan secara purposive, dengan kriteria responden yang mencakup remaja putri yang telah mengalami menstruasi pertama kali. Ukuran sampel diharapkan mencakup 50-100 responden untuk mendapatkan variasi data yang representatif. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode utama: observasi, kuesioner, dan wawancara.

Observasi dilakukan dengan mengamati pengalaman menstruasi yang dibagikan oleh remaja putri di platform media sosial seperti X (sebelumnya Twitter) dan TikTok. Kuesioner disebarluaskan melalui media sosial dengan target responden remaja putri dari tingkat SMP hingga yang sudah bekerja, untuk mengumpulkan data mengenai pengalaman pribadi mereka terkait menstruasi. Wawancara mendalam dilakukan dengan ahli psikologi dan kesehatan, serta anak perempuan usia 10-11 tahun, untuk mendapatkan wawasan lebih lanjut mengenai kesiapan mereka dalam menghadapi menstruasi.

Data yang terkumpul dari observasi, kuesioner, dan wawancara akan dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi pola dan tema utama terkait pengetahuan, sikap, dan pengalaman remaja putri terhadap menstruasi. Analisis ini diharapkan dapat mengungkap faktor-faktor yang mempengaruhi kesiapan remaja putri dalam menghadapi menstruasi dan memberikan rekomendasi untuk intervensi edukasi kesehatan reproduksi yang lebih efektif. Pendekatan ini juga memungkinkan penelitian ini untuk dievaluasi dari segi keandalan dan validitas, serta direplikasi oleh peneliti lain yang tertarik untuk mengeksplorasi topik serupa di konteks yang berbeda.

HASIL DAN DISKUSI

Konsep Pesan

Perancangan aplikasi edukasi ini memiliki tujuan utama untuk memberikan pemahaman menyeluruh kepada anak perempuan mengenai siklus menstruasi dan bagaimana mereka dapat mempersiapkan diri menghadapi perubahan ini. Pesan yang disampaikan melalui aplikasi ini berfokus pada pentingnya kesehatan, rasa percaya diri, dan empowerment bagi anak perempuan yang baru pertama kali mengalami menstruasi. Aplikasi ini juga menekankan bahwa menstruasi adalah proses alami yang perlu dipahami dengan baik untuk mengurangi kecemasan yang sering muncul pada anak-anak saat mengalami menstruasi pertama mereka.

Pesan yang ingin disampaikan juga mencakup edukasi tentang perlengkapan yang dibutuhkan selama menstruasi, tips menjaga kebersihan, dan cara menghadapi menstruasi dengan perasaan tenang dan nyaman. Aplikasi ini akan mengajak anak perempuan untuk merasa cheerful dan tidak khawatir saat mengalami menstruasi, serta mendorong mereka untuk memahami pentingnya menjaga kesehatan reproduksi sejak dini.

Konsep kreatif dalam perancangan aplikasi ini berfokus pada menciptakan antarmuka pengguna (user interface) yang tidak hanya fungsional tetapi juga menarik dan edukatif bagi anak perempuan usia SD. Mengingat target pengguna yang relatif muda, pendekatan visual dan interaktif yang menyenangkan sangat penting untuk memastikan bahwa informasi mengenai menstruasi disampaikan dengan cara yang mudah dipahami dan tidak menimbulkan rasa takut atau cemas.

Konsep Kreatif

Aplikasi ini dirancang dengan desain feminim dan playful, menggabungkan elemen-elemen visual yang ramah anak seperti warna-

warna lembut dan cerah, serta ilustrasi yang menarik. Penggunaan ilustrasi ini dimaksudkan untuk membuat materi edukasi lebih menyenangkan dan menarik perhatian anak-anak, sehingga mereka lebih tertarik untuk belajar tentang menstruasi. Desain yang digunakan juga memperhatikan aspek kesederhanaan dalam navigasi, sehingga anak-anak dapat dengan mudah mengakses berbagai fitur dan konten yang tersedia di aplikasi.

Selain itu, untuk menjelaskan proses terjadinya menstruasi, aplikasi ini akan memanfaatkan video animasi yang didesain dengan gaya yang mudah dimengerti oleh anak-anak. Video animasi dipilih karena mampu menyampaikan informasi kompleks secara visual dan interaktif, membantu anak-anak memahami konsep-konsep penting tentang menstruasi dengan lebih baik. Penggunaan media video juga memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik, sehingga diharapkan dapat mengurangi rasa cemas dan meningkatkan rasa percaya diri anak perempuan dalam menghadapi menstruasi pertama mereka.

Dalam keseluruhan desain, konsep kreatif ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman pengguna yang positif dan memberdayakan, di mana anak-anak merasa didukung dan dipersiapkan dengan baik untuk fase penting dalam kehidupan mereka. Aplikasi ini tidak hanya menjadi sumber informasi tetapi juga teman yang membantu mereka melalui pengalaman baru dengan cara yang menyenangkan dan tidak mengintimidasi.

Konsep Media

Konsep media yang digunakan dalam penyampaian edukasi pengenalan menstruasi berfokus pada perancangan aplikasi mobile sebagai media utama. Aplikasi ini dipilih karena kemudahan aksesnya, mengingat mayoritas remaja putri, bahkan yang masih duduk di bangku SD, sudah memiliki handphone. Prototipe aplikasi mobile ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan target pengguna berdasarkan hasil penelitian, dengan tujuan

memberikan informasi yang edukatif dan mudah dipahami. Desain aplikasi ini menggabungkan elemen visual yang ramah anak, dengan pendekatan yang feminin dan playful, untuk memastikan bahwa materi edukasi disampaikan dengan cara yang menarik dan tidak menimbulkan kecemasan.

Selain aplikasi mobile sebagai media utama, berbagai media pendukung dirancang untuk memperkuat penyampaian pesan dan promosi aplikasi. Infografis digunakan untuk memberikan informasi komprehensif mengenai pengenalan menstruasi, mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan perancangan, dan visualisasi desain aplikasi. X-Banner dan poster digunakan sebagai media promosi strategis di lokasi-lokasi seperti sekolah dan tempat umum, dilengkapi dengan QR Code yang memudahkan audiens dalam mengunduh aplikasi. Flyer berukuran A5 juga disebar di tempat umum atau sekolah untuk mengenalkan fitur-fitur utama aplikasi.

Billboard digunakan sebagai media promosi luar ruang yang efektif, memberikan informasi cepat dan visual yang menarik kepada audiens yang sedang beraktivitas di luar ruangan. Selain media cetak, beberapa item fisik seperti totebag, pouch, CoverMate, dan tumbler termos juga digunakan sebagai bagian dari strategi promosi. Totebag dan pouch dirancang untuk membantu perempuan membawa keperluan sehari-hari dengan praktis, sementara CoverMate berfungsi sebagai pelindung kebocoran menstruasi saat beraktivitas di luar. Tumbler termos tidak hanya berfungsi sebagai alat promosi tetapi juga memberikan manfaat tambahan untuk membantu meredakan nyeri perut saat menstruasi. Kombinasi berbagai media ini bertujuan memperkuat pesan edukasi dan menarik minat remaja putri untuk menggunakan aplikasi, sehingga mereka dapat mempersiapkan diri dengan lebih baik dalam menghadapi menstruasi.

Konsep Visual

Konsep visual yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini berfokus pada audiens utama, yaitu anak perempuan usia SD yang baru akan mengalami menstruasi. Aplikasi ini didesain dengan nuansa yang feminim, ceria, dan ramah pengguna, sehingga dapat menenangkan dan memberikan rasa aman bagi penggunanya. Kombinasi warna yang dipilih mencakup warna soft pink, lavender, dan yellow, yang masing-masing memiliki makna mendalam dalam menciptakan suasana yang ramah, tenang, dan penuh keceriaan. Warna soft pink menciptakan kesan feminim dan ramah, lavender memberikan elemen ketenangan dan pemberdayaan, sementara warna yellow menonjolkan keceriaan dan energi positif.



Gambar 1. Identity Logo

Sumber : Fauziyyah Hanan Taj, Agustus 2024

Jenis huruf yang digunakan adalah Buenard, dengan gaya Serif, yang dipilih karena mudah dibaca dan mencerminkan sifat feminim, sesuai dengan tema aplikasi. Pemilihan tipografi ini bertujuan untuk memastikan kenyamanan pengguna saat membaca konten edukatif dalam aplikasi. Layout yang digunakan dirancang sederhana dan jelas, dengan fokus pada navigasi yang mudah dipahami oleh pengguna muda, serta elemen visual yang terorganisir dengan baik untuk menghindari kebingungan.

Buenard

Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789 # \$ % ^ & * () ?

Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789 # \$ % ^ & * () ?

Gambar 2. Font Buenard
Sumber : Fauziyyah Hanan Taj, Agustus 2024

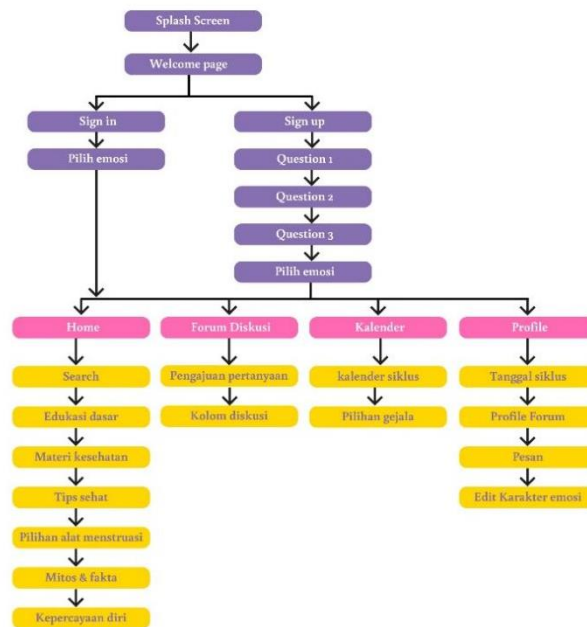
Ilustrasi yang digunakan dalam aplikasi ini bersifat playful dan sederhana, terutama dalam materi edukasi, agar lebih mudah dimengerti dan menarik bagi anak-anak. Selain itu, penjelasan mengenai proses menstruasi disajikan melalui video animasi yang interaktif, yang bertujuan untuk membantu anak-anak memahami perubahan tubuh mereka dengan cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan.

Gaya visual keseluruhan dari aplikasi ini adalah untuk menciptakan pengalaman yang menyenangkan, interaktif, dan edukatif, sehingga dapat mengurangi rasa cemas yang mungkin dialami anak-anak saat pertama kali menghadapi menstruasi.

Proses Perancangan

Proses perancangan dimulai dengan pengumpulan data primer melalui wawancara mendalam terhadap remaja putri yang menjadi target pengguna aplikasi. Wawancara ini bertujuan untuk memahami tingkat pengetahuan mereka mengenai kesehatan reproduksi dan menstruasi, serta mengeksplorasi kebutuhan dan preferensi mereka terkait platform edukasi kesehatan. Diskusi kelompok terarah dilakukan untuk mendapatkan perspektif yang lebih luas dari berbagai pemangku kepentingan, termasuk orang tua dan tenaga kesehatan. Observasi partisipatif dilakukan di

lingkungan sekolah dan komunitas untuk melihat bagaimana informasi mengenai menstruasi disampaikan dan diterima oleh remaja putri.



Gambar 3. Sitemaps

Sumber : Fauziyyah Hanan Taj, Agustus 2024

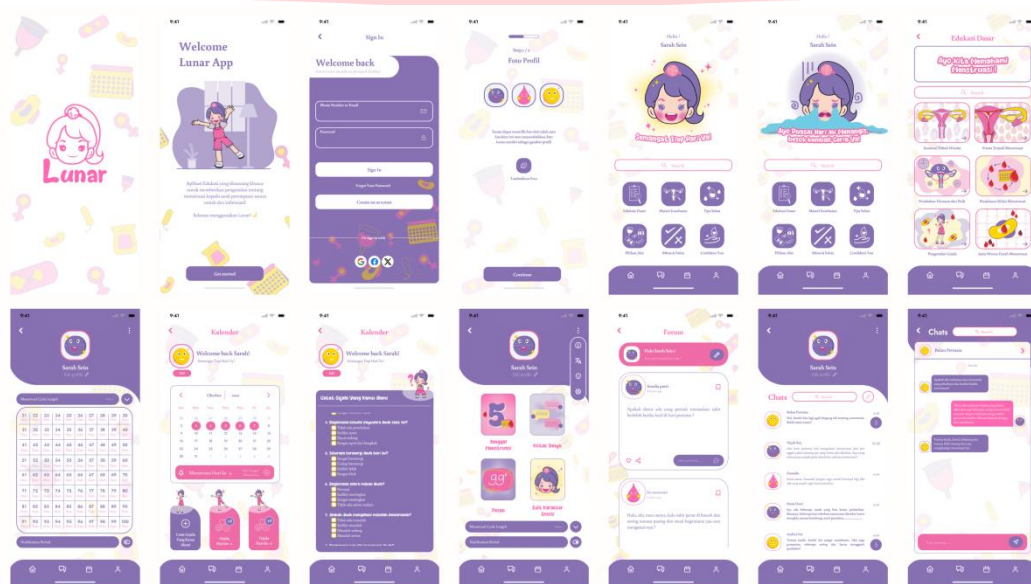
Setelah data terkumpul, perancangan dimulai dengan pembuatan sitemaps yang menggambarkan struktur aplikasi. Aplikasi ini diawali dengan halaman splash screen, diikuti oleh halaman welcome yang mengarahkan pengguna untuk melakukan sign in atau sign up. Pada halaman utama, terdapat empat fitur utama yaitu Home, Forum Diskusi, Kalender, dan Profil. Setiap fitur ini menyediakan akses mudah ke berbagai materi edukasi, forum diskusi, kalender siklus menstruasi, dan pengelolaan profil pengguna.

Dalam tahap pengembangan, desain user interface dibuat dengan mempertimbangkan aspek visual yang menarik bagi remaja putri. Warna-warna yang digunakan adalah soft pink, lavender, dan kuning yang memberikan kesan ramah dan feminim. Font yang digunakan adalah jenis Serif, yang mudah dibaca dan memberikan kesan elegan. Tata letak didesain sederhana namun fungsional, dengan penekanan pada aksesibilitas dan

kenyamanan pengguna. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan ilustrasi dan video animasi yang memberikan penjelasan visual tentang proses menstruasi, tips kesehatan, dan informasi lainnya yang relevan. Ilustrasi ini dirancang untuk menarik perhatian dan memudahkan pemahaman pengguna, terutama remaja putri yang baru pertama kali mengalami menstruasi.

Hasil Perancangan

Hasil perancangan aplikasi "Lunar" mencakup dua komponen utama, yaitu media utama berupa aplikasi mobile dan berbagai media pendukung yang bertujuan untuk memperkuat promosi serta penyampaian informasi terkait aplikasi ini.



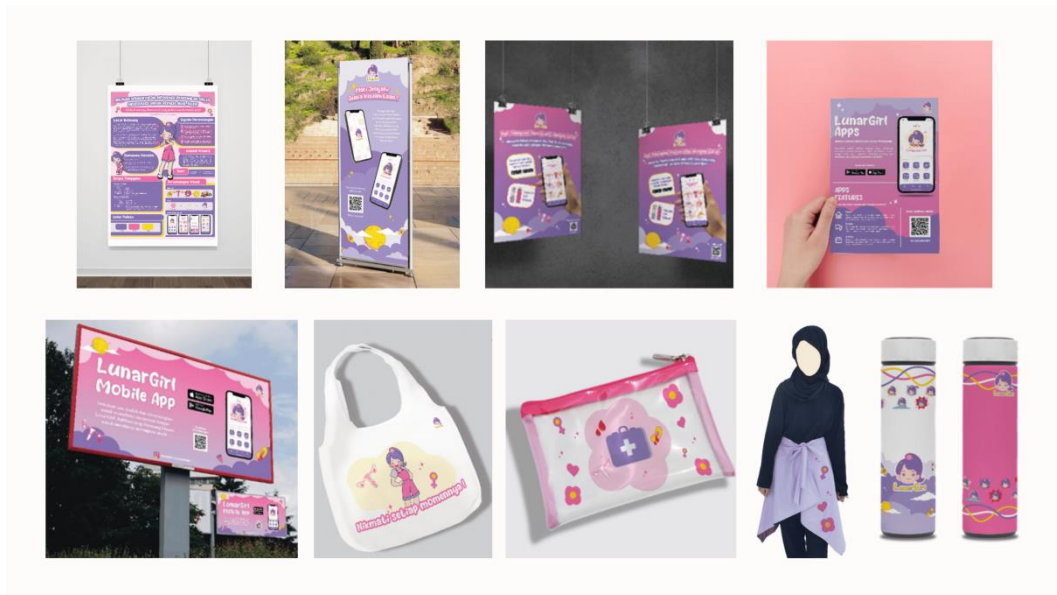
Gambar 4. Komponen Utama Aplikasi Luna
Sumber : Fauziyyah Hanan Taj, Agustus 2024

Komponen media utama dalam perancangan ini adalah aplikasi mobile yang dirancang khusus untuk remaja putri, terutama mereka yang berada di usia sekolah dasar dan menengah. Aplikasi ini dirancang agar mudah diakses, memberikan kemudahan bagi remaja untuk mendapatkan informasi penting kapan saja dan di mana saja. Prototipe aplikasi ini dibuat dengan memperhatikan kebutuhan calon pengguna yang telah diidentifikasi melalui

penelitian sebelumnya. Pengalaman pengguna dimulai dari tampilan Splash Screen, yang menampilkan logo aplikasi selama beberapa detik ketika pertama kali dibuka, menciptakan kesan awal yang profesional dan menarik. Selanjutnya, pengguna diarahkan ke Welcome Screen yang didesain dengan karakter ceria dan ramah, memberikan suasana yang menyenangkan dan mengundang bagi pengguna baru. Untuk registrasi, pengguna dapat melakukan Sign Up dengan mudah dan memilih foto profil dari tiga karakter yang tersedia, yaitu Karakter Obat, Karakter Darah, dan Karakter Bulan. Selain itu, pengguna dapat memilih suasana hati dari delapan pilihan emosi yang akan ditampilkan di halaman utama aplikasi, sehingga memberikan sentuhan personal pada pengalaman mereka.

Pada halaman Home, aplikasi menampilkan emosi yang dirasakan pengguna pada hari itu, disertai dengan kata-kata motivasi yang relevan. Hal ini dirancang untuk memberikan dukungan emosional kepada pengguna setiap hari. Fitur utama lainnya adalah materi edukasi yang disajikan dalam bentuk ilustrasi yang lucu dan video animasi yang interaktif, menjadikan pembelajaran tentang menstruasi lebih menarik dan mudah dipahami. Materi ini mencakup berbagai topik penting, mulai dari proses menstruasi, pilihan alat menstruasi, tips kesehatan, hingga mitos dan fakta seputar menstruasi. Aplikasi ini juga menyediakan fitur Forum Komunikasi yang memungkinkan pengguna berbagi pengalaman dan berdiskusi mengenai menstruasi dengan pengguna lain. Forum ini dirancang dengan tampilan yang sederhana namun fungsional, sehingga pengguna dapat dengan mudah berinteraksi dan mendapatkan dukungan dari komunitas. Selain itu, fitur Tracker Cycle membantu pengguna melacak siklus menstruasi mereka dengan tampilan kalender digital yang sederhana namun informatif. Pengguna dapat menandai hari-hari menstruasi mereka dan mencatat gejala yang dirasakan, yang semuanya didukung oleh karakter ilustrasi yang membantu membuat proses

ini lebih menyenangkan. Terakhir, halaman Profile memungkinkan pengguna untuk mengelola data pribadi mereka, dan fitur Message menyediakan ruang untuk berbagi pengalaman menstruasi secara privat dengan pengguna lain, menambah lapisan interaksi yang lebih personal dalam aplikasi.



Gambar 5. Komponen Pendukung
Sumber : Fauziyah Hanan Taj, Agustus 2024

Selain aplikasi sebagai komponen media utama, berbagai komponen media pendukung juga dirancang untuk memperkuat promosi dan penyampaian informasi mengenai aplikasi "Lunar." Media cetak yang dirancang meliputi infografis, X-Banner, poster, flyer, billboard, totebag, pouch, CoverMate, dan tumbler termos. Infografis yang disusun berfungsi sebagai alat edukasi yang memuat informasi komprehensif mengenai aplikasi dan pengenalan menstruasi secara umum. Infografis ini mencakup berbagai elemen seperti latar belakang, rumusan masalah, tujuan perancangan, konsep kreatif, target pengguna, palet warna, dan visualisasi desain aplikasi, yang semuanya disusun untuk memberikan gambaran lengkap mengenai aplikasi kepada audiens. X-Banner dirancang sebagai alat promosi yang strategis, digunakan di tempat-tempat umum seperti sekolah dan taman,

dilengkapi dengan QR Code yang memudahkan audiens untuk mengunduh aplikasi secara langsung. Poster yang dibuat untuk mempromosikan aplikasi "Lunar" mengandalkan copywriting yang ceria dan menarik, dengan tambahan promosi seperti pemberian tumbler termos bagi yang mendownload aplikasi. Poster ini dirancang untuk menarik perhatian remaja putri dan mengajak mereka mengenal menstruasi dengan cara yang lebih positif.

Flyer yang dirancang berukuran A5 dan berfungsi untuk mengenalkan fitur-fitur utama dalam aplikasi "Lunar." Flyer ini dibagikan di tempat-tempat umum atau sekolah, sehingga menjangkau audiens yang lebih luas. Billboard digunakan sebagai media promosi luar ruang yang efektif, memberikan informasi cepat dan visual yang menarik kepada audiens yang sedang beraktivitas di luar ruangan. Selain media cetak, beberapa item fisik juga digunakan sebagai bagian dari strategi promosi. Totebag, misalnya, dirancang untuk membantu perempuan membawa keperluan sehari-hari mereka dengan praktis, sekaligus berfungsi sebagai sarana promosi aplikasi "Lunar." Pouch digunakan sebagai tempat untuk membawa CoverMate, yang merupakan produk pendukung untuk melindungi pengguna dari kebocoran menstruasi saat beraktivitas di luar ruangan. Desain CoverMate dibuat praktis dan mudah dibawa, sehingga memberikan kenyamanan bagi pengguna saat digunakan. Terakhir, tumbler termos yang digunakan sebagai media promosi juga memiliki manfaat tambahan, yaitu dapat digunakan untuk meredakan nyeri perut saat menstruasi dengan air panas yang disimpan di dalamnya.

Hasil perancangan ini secara keseluruhan menciptakan sebuah ekosistem yang mendukung remaja putri dalam memahami dan menghadapi menstruasi dengan lebih baik. Kombinasi antara aplikasi mobile sebagai komponen media utama dan berbagai komponen media pendukung yang beragam diharapkan dapat memperluas jangkauan edukasi dan promosi,

memberikan dampak yang signifikan bagi target audiens, serta menciptakan pengalaman pengguna yang menyeluruh dan memuaskan.

KESIMPULAN

Edukasi tentang kesehatan reproduksi, khususnya mengenai siklus menstruasi, masih sangat kurang di wilayah Limbangan, Garut. Meskipun remaja putri di wilayah ini memiliki akses ke berbagai media umum, belum ada platform digital yang secara khusus dirancang untuk memberikan informasi yang akurat dan relevan mengenai menstruasi. Hal ini menyebabkan remaja putri sering kali mengalami kebingungan, kecemasan, dan kesalahpahaman tentang perubahan yang terjadi pada tubuh mereka, yang dapat berujung pada masalah kesehatan yang lebih serius. Pengembangan aplikasi "Lunar Apps" hadir sebagai solusi inovatif untuk mengatasi masalah ini dengan menyediakan sumber informasi yang mudah diakses, menarik, dan disesuaikan dengan kebutuhan remaja putri.

Melalui pendekatan yang terfokus pada kebutuhan lokal, aplikasi "Lunar Apps" tidak hanya memberikan edukasi tentang menstruasi, tetapi juga mendukung kesehatan reproduksi secara holistik. Aplikasi ini dirancang dengan fitur yang ramah pengguna dan visual yang menarik, serta menyediakan forum interaktif yang memungkinkan remaja untuk berkomunikasi langsung dengan ahli kesehatan. Dengan demikian, "Lunar Apps" diharapkan dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan kesiapan remaja putri menghadapi menstruasi, sekaligus mendorong persepsi positif terhadap kesehatan reproduksi di kalangan remaja di Limbangan, Garut.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, Y. (2020). Perancangan merchandise pawisata alam Umbul Ponggok Kabupaten Klaten. lib.unnes.ac.id.
- Faridzi, S. A., Kusuma, P., & Aditya, D. K. (2023). Perancangan UI/UX lokapasar “Freshly Picked” berbasis aplikasi mobile sebagai media penunjang business to business bagi aggregator dan mitra. eProceedings of Art & Design, 11626.
- Fauzi, R. M. (2021). Sistem informasi manajemen sumber daya manusia proyek di CV. Bubbledev. elibrary unikom.
- Hastuty, Y. D., & Nasution, N. A. (2023). Pengetahuan dan perilaku personal hygiene remaja putri saat menstruasi. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kristanto, A. (2016). Media pembelajaran. Penerbit Bintang Sutabaya.
- Rahardja, U., Tejosuwito, N. J., & Armansyah, F. S. (2017). Perancangan aplikasi PEN+ berbasis mobile untuk memudahkan kinerja dosen pada perguruan tinggi. Technomedia Journal (TMJ), 51.
- Salsa, F. S., & Melga, B. (2020). Perancangan media informasi untuk memberikan pemahaman tentang gangguan kecemasan pada usia produktif. e-Proceeding of Art & Design, 2116.
- Schramm, W. (1977). Media pembelajaran. Dalam A. Kristanto (Ed.), Media pembelajaran (hlm. 55-68). Penerbit Bintang Sutabaya.
- Tinarbuko, S. (2015). DEKAVE (Desain komunikasi visual). Media Pressindo.
- Wiwesa, N. R. (2021). User interface dan user experience untuk mengelola kepuasan pelanggan. Jurnal Sosial Humaniora Terapan, 20.
- Siegler, M. (2017). Pengembangan aplikasi mobile objek wisata secara real time dengan augmented reality di Kabupaten Sumba Barat Daya. <https://e-journal.uajy.ac.id/11939/4/3MTF2431.pdf>