

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Remaja perempuan usia 12-15 tahun umumnya mengalami masa transisi yang menandai pertumbuhan fisik dan emosional, serta mengalami menstruasi. Banyaknya perubahan fisik dan emosional serta tekanan dari berbagai kegiatan yang dilakukan para remaja perempuan masa kini akan mempengaruhi gaya hidup mereka pada masa menstruasi. Banyaknya kegiatan yang dilakukan menjadi salah satu faktor para remaja perempuan menjadi kurang menjaga kebersihan organ kewanitannya. Data di Indonesia menunjukkan bahwa sebanyak 5,2 juta remaja perempuan sering mengalami keluhan setelah menstruasi akibat tidak menjaga kebersihannya, dari 69,4 juta jiwa remaja di Indonesia terdapat sebanyak 63 juta remaja berperilaku ke higienisan sangat buruk yaitu kurangnya merawat kesehatan organ kewanitaannya ketika menstruasi (Trisetiyaningsih, 2020).

Pembalut adalah produk yang sangat diperlukan oleh wanita saat mengalami menstruasi setiap bulan. Rata-rata, siklus menstruasi normal terjadi setiap 28 hari. Namun, siklus menstruasi dapat menjadi tidak teratur jika tidak menjaga gaya hidup yang sehat. Pembalut kain dapat menjadi solusi dalam pemilihan pembalut, karena dapat digunakan berulang kali dan memiliki dampak positif yang diantaranya ialah lebih sehat karena terbuat dari bahan kain yang lembut dan tidak mengandung bahan kimia berbahaya, sehingga

dapat mencegah iritasi dan penyakit alat reproduksi. Keuntungan lain pada penggunaan pembalut kain ialah ramah lingkungan dan lebih hemat, karena merupakan salah satu upaya untuk mengurangi permasalahan timbunan sampah plastik atau biasa disebut dengan istilah *zero waste*. Menurut penelitian terdahulu pada Jurnal Hubungan Pengetahuan Siswi Dengan Minat Dalam Pemilihan Pembalut Kain (Puspita, 2021) menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan seseorang berhubungan dengan minat dalam mengambil keputusan dalam pemilihan pembalut yang aman untuk kesehatan reproduksi.

Salah satu gerakan yang dapat diupayakan untuk menginformasikan dampak positif pembalut kain ialah dengan kegiatan kampanye. Pemilihan kampanye melalui media *microblog* dipilih karena kemampuannya untuk menyampaikan informasi secara singkat dan langsung, dapat menjangkau audiens secara luas, serta memicu keterlibatan audiens untuk berinteraksi dengan cepat, sehingga efektif dalam menyampaikan pesan atau isu kepada khalayak dengan cara yang efisien. Kampanye yang membahas tentang pembalut kain masih jarang ditemukan, hal inilah yang membuat informasi tentang dampak positif pembalut kain sulit untuk tersampaikan terutama di kalangan remaja perempuan.

Berdasarkan permasalahan yang diangkat, diperlukan solusi yang dapat digunakan remaja perempuan tingkat SMP di Wilayah III Cirebon (Kota Cirebon, Kab. Cirebon, Kab. Indramayu, Kab. Majalengka, dan Kab. Kuningan). Untuk mengatasi masalah tersebut, salah satunya dengan mengenalkan pilihan alternatif produk pembalut kain (*reusable cloth pads*).

Atas dasar permasalahan diatas, penulis bermaksud melakukan penelitian dalam bentuk perancangan Desain Komunikasi Visual dengan mengangkat judul “Kampanye Dampak Positif Pembalut Kain Bagi Remaja Perempuan”. Dengan dilakukannya kampanye ini, penulis akan menghasilkan sebuah media informasi mengenai kesehatan reproduksi dalam bentuk *microblog* pada media sosial Instagram berupa *feeds*.

1.2 Identifikasi Masalah

- a. Minimnya penyampaian informasi tentang dampak positif pembalut kain bagi kesehatan reproduksi wanita.
- b. Minimnya pemanfaatan *microblog* kesehatan reproduksi wanita untuk sarana berkampanye tentang dampak positif penggunaan pembalut kain.

1.3 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana langkah perancangan penyampaian informasi tentang dampak positif pembalut kain terhadap kesehatan reproduksi bagi remaja perempuan?
- b. Bagaimana visualisasi kampanye dampak positif pembalut kain dalam bentuk *microblog* kesehatan reproduksi bagi remaja perempuan di Wilayah III Cirebon?

1.4 Tujuan Perancangan

- a. Untuk melakukan langkah perancangan penyampaian informasi tentang dampak positif pembalut kain terhadap kesehatan reproduksi bagi remaja perempuan.

- b. Untuk melakukan visualisasi kampanye dampak positif pembalut kain bagi kesehatan reproduksi pada remaja perempuan di Wilayah III Cirebon dengan menampilkan tipografi dalam bentuk *microblog*.

1.5 Batasan Lingkup Perancangan

- a. Target audiens pada perancangan ini ialah untuk remaja awal perempuan yang berusia 12-15 tahun dengan tingkat pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Wilayah III Cirebon yang meliputi Kota Cirebon, Kab. Cirebon, Kab. Indramayu, Kab. Majalengka, dan Kab. Kuningan.
- b. Penerapan kampanye dampak positif pembalut kain bagi remaja perempuan pada perancangan ini hanya dilakukan di media sosial Instagram berupa *feed* dalam bentuk *microblog*.
- c. Konten yang akan dibuat ialah dalam bentuk *microblog* dengan pembahasan konten yang hanya terbatas pada informasi mengenai dampak positif pembalut kain bagi kesehatan reproduksi pada remaja perempuan.

1.6 Manfaat Perancangan

- a. Manfaat Teoritis
 - 1) Memberikan pengetahuan dan wawasan terkait dampak positif penggunaan pembalut kain bagi kesehatan reproduksi kepada remaja perempuan.
 - 2) Menambah pengetahuan dan wawasan di bidang Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam hal kampanye melalui media *microblog*.
- b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Mahasiswa
 - a) Menjadi sarana referensi untuk penelitian atau perancangan selanjutnya, baik dari segi media maupun tema.
 - b) Sebagai penerapan Desain Komunikasi Visual mengenai *microblog* pada keilmuan desain grafis.
- 2) Bagi Masyarakat (Remaja perempuan usia 12-15 tahun)
 - a) Memberikan informasi mengenai dampak positif pembalut kain bagi remaja perempuan usia 12-15 tahun di Wilayah III Cirebon.
 - b) Membantu upaya pemilihan pembalut yang baik bagi kesehatan reproduksi pada remaja perempuan usia 12-15 tahun di Wilayah III Cirebon.
- 3) Bagi Instansi Akademik

Menambah referensi penelitian maupun perancangan kampanye sosial dan layanan masyarakat tentang kesehatan reproduksi.

1.7 Metode Perancangan

Perancangan ini menggunakan metodologi kualitatif dengan pendekatan metode kualitatif deskriptif. Menurut M. Rijal penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian untuk memahami fenomena-fenomena manusia atau sosial dengan menciptakan gambaran yang menyeluruh dan kompleks yang dapat disajikan dengan kata-kata, melaporkan pandangan terinci yang diperoleh dari sumber informan, serta dilakukan dalam latar *setting* yang alamiah (Fadli, 2021).

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

a. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dalam upaya pengumpulan data tertulis berupa kajian yang bersumber dari referensi tentang teori pembalut kain, kampanye, serta berbagai jenis dokumen lainnya seperti berita, jurnal, dan artikel yang membahas tentang kesehatan reproduksi wanita, gaya hidup remaja perempuan, serta topik dan permasalahan terkait lainnya. Studi literatur juga dapat diperoleh melalui media elektronik seperti *website* dan perangkat lunak lainnya.

b. Observasi

Observasi dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung guna mengetahui suatu perbandingan yang dilihat dari perspektif orang lain dengan apa yang diamati secara langsung.

c. Wawancara

Kegiatan tanya-jawab secara lisan untuk memperoleh informasi bersama bidan dan beberapa remaja perempuan kalangan SMP yang ada di Wilayah III Cirebon. Bentuk informasi yang diperoleh dalam bentuk tulisan, atau rekaman secara audio, visual ataupun audio visual.

d. Kuesioner

Mengajukan beberapa pertanyaan mengenai pembalut kain kepada kalangan remaja perempuan usia 12-15 tahun tingkat SMP di Wilayah III Cirebon melalui Google Form (untuk memperkuat

data terkait pengetahuan dan respon dari target audiens terhadap dampak positif pembalut kain yang sudah dikampanyekan).

1.7.2 Metode Analisis Data

Metode analisis data pada penelitian ini menggunakan metode 5W+2H. Desy Chairani (Chairani, 2019) mengatakan bahwa metode 5W+2H ini merupakan perluasan dari konsep 5W+1H.



*Gambar 1.1 Tahapan 5W+2H
(Sumber: techiequality.com, 2024)*

- 1) *What*: Perancangan apa yang akan penulis lakukan.
- 2) *Who*: Siapa target audiens dari perancangan ini.
- 3) *When*: Kapan dan berapa lama perancangan berlangsung.
- 4) *Where*: Dimana target penelitian dari perancangan ini.
- 5) *Why*: Mengapa penulis melakukan perancangan ini.
- 6) *How*: Bagaimana penulis membuat perancangan ini.
- 7) *How Much*: Berapa anggaran yang dibutuhkan untuk perancangan ini.

1.7.3 Metode Penyelesaian Masalah

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design Thinking* untuk memahami masalah yang akan diselesaikan. Terdapat 5 tahapan *Design Thinking* menurut Stanford d. school, diantaranya adalah *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.



Gambar 1.2 Tahapan *Design Thinking* (Stanford d. school)
(Sumber: Intan Permata Sari, 2020)

1) *Empathize* (Empati)

Metode ini bertujuan untuk memahami pengalaman pengguna agar kita bisa merasakan dan menemukan solusi. Beberapa langkah yang perlu dilakukan seperti wawancara, observasi, dan menggabungkan keduanya.

2) *Define* (Menentukan)

Define adalah langkah untuk menganalisis dan memahami hasil dari proses empati dengan tujuan untuk mengidentifikasi masalah utama yang akan jadi fokus dalam penelitian.

3) *Ideate* (Ide)

Ideate adalah langkah untuk beralih dari rumusan masalah ke solusi. Dalam proses ini, fokusnya adalah menghasilkan ide-ide yang akan digunakan sebagai dasar untuk membuat prototipe.

4) *Prototype* (Prototipe)

Prototype adalah desain awal yang membantu menemukan kesalahan dan mencari ide baru, kemudian akan diuji pada pengguna untuk mendapatkan masukan yang bermanfaat untuk perbaikan.

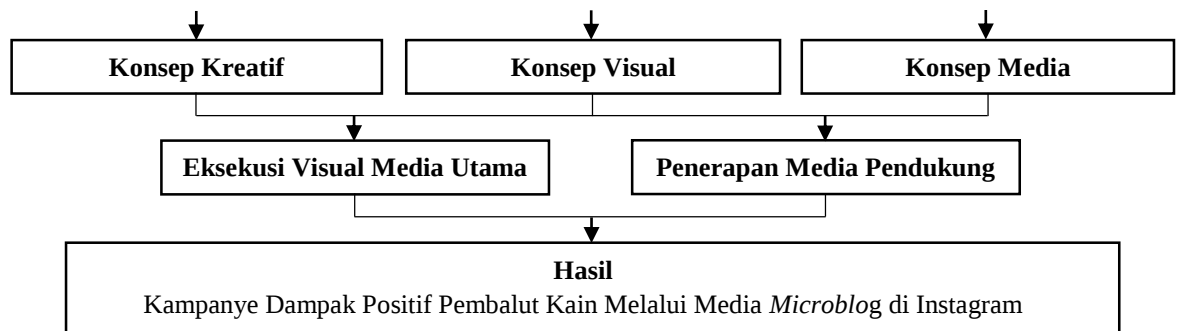
5) *Test* (Uji)

Test adalah langkah untuk mengumpulkan masukan dari pengguna tentang desain akhir yang dibuat dalam proses prototipe sebelumnya.

1.7.4 Kerangka Perancangan

Berikut merupakan kerangka perancangan yang digunakan pada perancangan ini.





*Tabel 1.1 Kerangka Perancangan
(Sumber: Ajeng Kiasti, 2024)*

1.8 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

- 1.1 Latar Belakang
- 1.2 Identifikasi Masalah
- 1.3 Rumusan Masalah
- 1.4 Tujuan Perancangan
- 1.5 Batasan Lingkup Perancangan
- 1.6 Manfaat Perancangan
- 1.7 Metode Perancangan
- 1.8 Sistematika Penulisan

BAB II LANDASAN TEORETIS

- 2.1 Kajian Teori dan Studi Literatur
- 2.2 Tinjauan Perancangan Terdahulu
- 2.3 Kerangka Teoretis

BAB III ANALISIS DATA DAN KONSEP PERANCANGAN

- 3.1 Data dan Objek Perancangan
- 3.2 Hasil Analisis Data
- 3.3 Konsep Kreatif
- 3.4 Konsep Visual
- 3.5 Konsep Media

3.6 Program Kreatif

BAB IV VISUALISASI HASIL PERANCANGAN

4.1 Pengolahan Ide

4.2 Eksekusi Visual

4.3 Penerapan pada Media

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

5.2 Saran