



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan seks merupakan pendidikan yang memberikan informasi tentang perkembangan tubuh manusia. Pendidikan seks meliputi pembelajaran tentang pubertas, reproduksi, cara-cara menghindari pelecehan seksual, dan orientasi seksual seseorang. Pendidikan ini normalnya diberikan oleh guru atau spesialis kepada anak-anak. (Bridges dan Hauser, 2014).

Topik pendidikan seks sendiri masih dianggap tabu oleh sebagian besar orang Indonesia. Kata seks ini selalu dikaitkan dengan pornografi dan hal-hal yang berhubungan dengan organ genital manusia. Menurut Erlinda dalam Yosephine (2014), jika pendidikan seks tidak diberikan kepada anak-anak sejak dini, nantinya mereka akan mengalami kebingungan ketika memasuki masa pubertas. Mereka juga bisa mendapatkan misinformasi yang bisa berujung bahaya.

Suparman (2015) menyebutkan bahwa salah satu kesalahan yang terdapat pada pendidikan seks di Indonesia adalah bahwa topik tersebut hanya diajarkan di sekolah, dan tentunya tidak semua sekolah mengajarkan topik tentang pendidikan seks kepada murid-muridnya. Beliau juga mengatakan bahwa topik pendidikan seks di Indonesia terlalu fokus kepada sistem organ reproduksi. Padahal, pendidikan seks itu tidak hanya meliputi organ reproduksi saja, gejala-gejala

menstruasi dan dampaknya kepada tubuh wanita juga termasuk dalam topik pendidikan seks.

Prestiliano (2013) menyatakan bahwa salah satu alternatif pendidikan yang bisa diberikan kepada anak-anak adalah melalui media *game* karena *game* bersifat interaktif dan menghibur. Dalam sebuah *game* edukasi para pemain belajar sambil praktik, hal ini menjadikan belajar sebagai suatu hal yang menyenangkan, berbeda jika orang-orang belajar secara serius melalui *textbook*.

Astuti dan Maharani (2017), menjelaskan bahwa satu dari enam anak perempuan tidak masuk sekolah ketika mengalami menstruasi. Penyebab utama dari hal ini adalah kurangnya sarana sanitasi untuk menstruasi di sekolah dan kurangnya informasi mengenai cara menjaga kebersihan saat menstruasi. Hal ini menyebabkan anak-anak perempuan merasa malu dan tidak mau pergi ke sekolah ketika mereka sedang mengalami menstruasi.

Atas penjelasan yang telah disebutkan di atas peneliti akan merancang sebuah *board game* yang bisa memberikan pendidikan seks yang difokuskan ke topik menstruasi kepada anak-anak dan remaja Indonesia melalui *gameplay* dan visual yang menarik. Diharapkan melalui *board game* ini, pendidikan seks menstruasi bisa tersampaikan kepada orang-orang yang memainkannya.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana perancangan visual pada *board game* yang memberikan pendidikan seks menstruasi?

1.3 Batasan Masalah

Lingkupan pendidikan seks yang dibahas dalam *board game* ini akan difokuskan kepada gejala-gejala pra-menstruasi yang akan dialami oleh anak-anak perempuan ketika ia memasuki masa pubertasnya. Bagian yang diambil oleh peneliti dalam *board game* ini adalah perancangan visual berupa *tiles* dan kartu, *rulebook*, dan *packaging*.

- Geografis
 - Kota : Tangerang
- Demografis
 - Usia : 10-14 tahun
 - Jenis Kelamin : perempuan
 - Kebangsaan : Indonesia
 - Bahasa : Indonesia
 - Agama : semua agama
 - Pendidikan : Sekolah Dasar (akhir) dan Sekolah Menengah Pertama
 - Tingkat Ekonomi : menengah ke bawah
- Psikografis
 - Memiliki rasa ingin tahu yang besar
 - Suka bermain *game*
 - Suka bersosialisasi dan memiliki teman baru

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Merancang visual yang menarik pada media interaktif *non-digital* berupa *board game* yang bisa memberikan pendidikan menstruasi.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

- Menambah wawasan tentang tema yang diambil dan pengalaman yang nantinya akan berguna di dunia kerja.
- Menjadi persyaratan untuk mencapai gelar sarjana desain (S.Ds) di Universitas Multimedia Nusantara.

2. Bagi Universitas

- Menjadi tinjauan untuk melihat seberapa jauh penulis dapat menerapkan teori dan *skill* yang sudah didapatkan selama perkuliahan dalam tugas akhir.
- Menjadi referensi bagi mahasiswa-mahasiswa tingkatan bawah yang akan mengambil topik sejenis.

3. Bagi Masyarakat

- Menambah wawasan tentang tema yang diambil yaitu pendidikan seks tentang menstruasi dengan cara yang *fun* yaitu bermain *game*.