

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penciptaan

Kata *menarche* sendiri berasal dari bahasa Yunani, yaitu *men* yang berarti bulan, dan *arche* yang berarti awal (Prawirohardjo, 2014). Secara biologis, *menarche* terjadi akibat peningkatan hormon estrogen dan progesteron yang memicu pematangan sel telur dan penebalan dinding rahim, yang jika tidak dibuahi akan luruh menjadi darah menstruasi (Azizah & Sulastri, 2022). Usia terjadinya *menarche* dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal.

Faktor internal meliputi genetik, status gizi, dan keseimbangan hormonal. Anak perempuan yang memiliki riwayat keluarga dengan *menarche* dini juga berisiko mengalami hal serupa (Dewi & Pratiwi, 2021). Status gizi yang baik juga dapat mempercepat *menarche*, karena kadar lemak tubuh yang cukup mendukung produksi hormon estrogen (Azizah & Sulastri, 2022). Selain itu, faktor eksternal seperti aktivitas fisik, stres, serta lingkungan sosial juga turut mempengaruhi.

Paparan stres yang tinggi atau pola makan yang tidak seimbang dapat menghambat atau mempercepat proses ini (Finna Sella, 2020). Penelitian Jumria, Susanti, dan Putra (2025) juga menunjukkan bahwa terdapat hubungan signifikan antara status gizi dan paparan media massa dengan kejadian *menarche* dini pada siswi sekolah dasar, di mana semakin

tinggi paparan media dan status gizi, semakin besar risiko terjadinya *menarche* dini.

Berdasarkan data Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, rata-rata usia *menarche* di Indonesia adalah 12,4 tahun dengan prevalensi sebesar 60%. Namun, *menarche* juga terjadi pada usia yang lebih dini, yaitu sebesar 2,6% pada usia 9–10 tahun, 30,3% pada usia 11–12 tahun, dan 30% pada usia 13 tahun (Jumria et al., 2025). Data tersebut menunjukkan bahwa anak usia 9–10 tahun telah memasuki fase awal risiko *menarche*, sehingga membutuhkan edukasi sejak dini agar memiliki kesiapan fisik, mental, dan emosional sebelum mengalami menstruasi pertama. Edukasi dini diharapkan mampu membangun pemahaman yang benar, sikap positif, serta kesiapan anak dalam menghadapi perubahan tubuh secara lebih tenang dan percaya diri.

Meskipun *menarche* merupakan proses alami, pada kenyataannya masih banyak anak perempuan yang mengalami ketakutan saat menghadapi *menarche*, terutama akibat kurangnya pengetahuan dan persiapan yang memadai (Dewi & Pratiwi, 2021). Selain itu, mitos dan stigma negatif yang berkembang di masyarakat turut membentuk persepsi bahwa menstruasi merupakan sesuatu yang tabu dan memalukan (Dewi & Pratiwi, 2021). Ketidaksiapan dan persepsi ini berpotensi berdampak pada kondisi psikologis anak, seperti menurunnya rasa percaya diri, meningkatnya kecemasan, serta perilaku perawatan diri yang kurang tepat selama menstruasi (Sella, 2020).

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan berupa terhadap 19 siswi di SD IT ICMA Pandeglang melalui lembar evaluasi pengetahuan singkat terkait *menarche* menunjukkan bahwa, sebagian besar siswi memandang menstruasi sebagai peristiwa yang menakutkan dan memalukan. Mereka mengungkapkan kekhawatiran apabila mengalami menstruasi di ruang publik dan di hadapan banyak orang. Temuan ini menunjukkan bahwa *menarche* tidak hanya menjadi persoalan biologis, tetapi juga merupakan permasalahan edukatif dan sosial yang memerlukan pendekatan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar.

Sebagai upaya menjawab permasalahan tersebut, berupa mengembangkan media edukasi berbasis animasi *motion graphic* sebagai media pembelajaran alternatif yang inovatif, dan komunikatif. Media animasi dinilai mampu menyajikan informasi secara visual, menarik, dan mudah dipahami sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar serta daya ingat anak terhadap materi kesehatan reproduksi (Putra & Yulianti, 2023). *Motion graphic* mengombinasikan ilustrasi bergerak, teks, dan audio secara ringkas, dinamis, serta interaktif, sehingga sesuai dengan gaya belajar visual dan auditori anak usia 9–10 tahun (Sari & Nugroho, 2021).

Konten animasi disusun berdasarkan hasil studi wawancara berupa dengan remaja putri yang telah mengalami menstruasi serta narasumber ahli, sehingga materi yang disampaikan bersifat kontekstual dan relevan dengan kondisi nyata yang mungkin dihadapi anak. Animasi

ini mengangkat berbagai permasalahan umum menstruasi, seperti pengalaman *menarche* (menstruasi pertama), *premenstrual syndrome* (PMS) serta *polycystic ovary syndrome* (PCOS). Penyajian materi tersebut ditujukan sebagai bentuk edukasi dalam mempersiapkan anak perempuan secara lebih optimal ketika menghadapi menstruasi pertama maupun fase menstruasi selanjutnya.

Pendekatan ini sejalan dengan konsep *social learning*, yaitu proses pembelajaran yang berlangsung efektif melalui pengamatan terhadap pengalaman orang lain dan pemberian contoh konkret, sehingga peserta didik mampu membangun pemahaman, sikap, serta perilaku yang positif (Agustin & Pratiwi, 2020). Dengan demikian, media animasi ini diharapkan dapat membantu anak membangun kesiapan mental, emosional, dan sosial dalam menghadapi *menarche* secara lebih tenang, percaya diri, dan adaptif.

Media animasi *motion graphic* ini kemudian berupa implementasi kepada 19 siswi dengan jangkauan usia 9–10 tahun di SD IT ICMA Pandeglang. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman, rasa percaya diri, serta penurunan kecemasan terhadap menstruasi setelah anak menonton animasi. Anak juga menilai media animasi adalah sarana pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan mudah dipahami. Hasil tersebut menguatkan bahwa animasi *motion graphic* efektif digunakan sebagai media edukasi *menarche* bagi anak usia sekolah dasar (Agustin & Pratiwi, 2020; Putra & Yulianti, 2023).

Media animasi *motion graphic* juga dinilai sangat relevan dengan kebiasaan anak saat ini yang aktif menggunakan internet dan media sosial. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Nuryadi dan Herawati (2023), sekitar 99,16% anak muda di Indonesia mengakses internet setiap hari, dan lebih dari 80% di antaranya memanfaatkan media sosial sebagai sumber informasi dan hiburan (Fajri, 2023). Kondisi ini menunjukkan bahwa media sosial memiliki potensi besar sebagai sarana penyebaran edukasi kesehatan reproduksi.

Dengan demikian, animasi *motion graphic* dapat disebarluaskan dan diakses secara luas melalui berbagai platform digital seperti Instagram, TikTok, YouTube, dan WhatsApp. Media sosial memungkinkan penyampaian materi edukasi secara cepat, hemat biaya, serta dapat diakses kapan saja dan di mana saja sesuai kebutuhan anak perempuan (Nuryadi & Herawati, 2023).

Melalui penyajian media pembelajaran berbasis animasi *motion graphic* yang informatif, interaktif, dan berbasis pengalaman nyata. Media ini tidak hanya diharapkan berperan dalam meningkatkan pengetahuan menstruasi, tetapi juga dapat membentuk sikap positif, mengurangi kecemasan, serta menumbuhkan kesiapan anak perempuan dalam menghadapi *menarche* mereka secara sehat, mandiri, dan percaya diri.

1.2 Perkembangan Ide Penciptaan

Ide penciptaan karya ini dikembangkan secara bertahap dengan fokus utama pada penguatan aspek konsep, media, dan visual. Pada tahap awal, perupa memilih topik mengenai kekerasan seksual pada anak dengan judul “*Tindakan Pencegahan Kekerasan Seksual pada Anak Perempuan Melalui Media Animasi*”. Pemilihan topik tersebut didasarkan pada meningkatnya kasus kekerasan seksual terhadap anak di Indonesia pada tahun 2023. Namun, dalam proses eksplorasi konsep, perupa menemukan bahwa tujuan permasalahan yang diangkat belum terumuskan secara jelas, sehingga menyulitkan perupa dalam mendalami konsep dan pengembangan narasi visual.

Seiring dengan bertambahnya pemahaman dan observasi lapangan terhadap isu menstruasi pada anak perempuan, khususnya fenomena *menarche* dini, fokus penciptaan kemudian mengalami perubahan. Berdasarkan data Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2023), *menarche* telah terjadi pada anak usia 9–10 tahun dengan persentase 2,6%, yang menunjukkan bahwa anak usia sekolah dasar telah memasuki fase awal *menarche*. Kejadian *menarche* dini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti status gizi dan paparan media massa (Jumria, Susanti, & Putra, 2025). Kurangnya pengetahuan dan persiapan juga dapat menimbulkan reaksi emosional berupa rasa takut, malu, dan cemas pada anak perempuan saat menghadapi menstruasi pertama (Dewi & Pratiwi, 2021). Berdasarkan kondisi tersebut, perupa menetapkan topik baru

berjudul “*Media Edukasi Berbasis Motion Graphic untuk Menarche*” sebagai fokus utama penciptaan karya.

Pengembangan media juga mengalami perubahan berdasarkan pertimbangan efektivitas penyampaian informasi. Media awal berupa buku cerita bergambar dinilai memiliki kekuatan visual, tetapi memiliki keterbatasan jika dikaitkan dengan tingkat literasi anak di Indonesia. Minat baca masyarakat Indonesia masih tergolong rendah, sehingga memengaruhi efektivitas media berbasis teks (Aris, Akhmad, & Maria, 2022). Hasil survei *Programme for International Student Assessment* menunjukkan bahwa Indonesia berada pada peringkat 62 dari 70 negara dalam aspek literasi membaca (OECD, 2019). Rendahnya tingkat literasi ini menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran alternatif yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak (Utami, 2021).

Berdasarkan pertimbangan tersebut, media kemudian dikembangkan menjadi animasi *motion graphic* yang menggabungkan unsur visual bergerak, teks, dan audio. Animasi *motion graphic* dinilai mampu menarik perhatian dan membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran (Sari & Nugroho, 2021). Selain itu, animasi juga efektif digunakan sebagai media edukasi karena mampu menyampaikan informasi secara lebih jelas, menarik, dan komunikatif (Putra & Yulianti, 2023). Dengan demikian, *motion graphic* dipilih sebagai media yang sesuai untuk menyampaikan edukasi *menarche* kepada anak perempuan.

Pengembangan visual karya turut disesuaikan dengan karakteristik target audiens, yaitu anak perempuan usia 9–10 tahun yang berada pada masa persiapan *menarche*. Visual dikembangkan menggunakan pendekatan yang lembut, sederhana, dan komunikatif, sehingga mampu menciptakan suasana yang nyaman dan mendukung proses penerimaan informasi. Pendekatan visual yang sesuai dengan karakteristik anak dapat membantu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, perkembangan ide penciptaan karya ini didasarkan pada fenomena *menarche* dini, hasil observasi, serta kebutuhan akan media edukasi yang efektif dan sesuai dengan karakteristik anak. Edukasi menstruasi terbukti dapat membantu meningkatkan kesiapan anak perempuan dalam menghadapi *menarche*, baik secara pengetahuan maupun kesiapan emosional (Agustin & Pratiwi, 2020). Oleh karena itu, karya animasi *motion graphic* berjudul “*Dari Titik Merah ke Harmoni*” ini dirancang sebagai media edukasi yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membantu membangun kesiapan mental, emosional, dan sosial anak perempuan dalam menghadapi *menarche*.

1.3 Masalah Penciptaan

Masalah penciptaan dapat dijabarkan menjadi beberapa aspek, antara lain:

- a. Bagaimana pengembangan konsep Media Edukasi Berbasis *Motion Graphic Untuk Menarche*?
- b. Bagaimana perwujudan karakteristik visual konsep Media Edukasi Berbasis *Motion Graphic Untuk Menarche*?
- c. Bagaimana pengolahan media dan teknik dalam mengolah karakteristik visual Media Edukasi Berbasis *Motion Graphic Untuk Menarche*?

1.4 Tujuan Penciptaan

Berikut adalah capaian dari rumusan masalah penciptaan karya:

- a. Mengembangkan konsep Media Edukasi Berbasis *Motion Graphic Untuk Menarche*.
- b. Mewujudkan karakteristik visual konsep Media Edukasi Berbasis *Motion Graphic Untuk Menarche*.
- c. Mengelola media dan teknik dalam mengolah karakteristik visual Media Edukasi Berbasis *Motion Graphic Untuk Menarche*.

1.5 Fokus Penciptaan

Fokus penciptaan ini diuraikan dalam tiga bentuk penjelasan, sebagai berikut:

1.5.1 Konseptual

a. Sumber Inspirasi

Kurangnya pengetahuan dan persiapan anak perempuan dalam menghadapi *menarche* (menstruasi pertama) menjadi sumber inspirasi utama dalam penciptaan karya ini. Banyak anak usia 9–10 tahun belum memahami proses menstruasi, cara merawat diri, serta belum siap secara mental dan emosional ketika mengalami perubahan tubuh. *Menarche* merupakan peristiwa biologis yang dapat menimbulkan reaksi emosional seperti takut, bingung, dan cemas apabila anak tidak memiliki pengetahuan yang cukup (Prawirohardjo, 2014). Kurangnya informasi tentang menstruasi juga menyebabkan anak perempuan merasa tidak siap dan mengalami kecemasan saat mengalaminya (Kusmiran, 2012). Selain itu, stigma dan anggapan menstruasi sebagai hal yang tabu membuat anak perempuan merasa malu dan enggan membicarakannya secara terbuka (UNICEF, 2019).

Sumber inspirasi ini diperkuat oleh hasil studi pendahuluan terhadap 19 siswi di SD IT ICMA Pandeglang, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswi memandang menstruasi

sebagai peristiwa yang menakutkan dan memalukan, serta merasa khawatir jika mengalaminya di ruang publik. Kurangnya edukasi kesehatan reproduksi dapat menyebabkan kecemasan dan ketidaksiapan anak perempuan dalam menghadapi masa pubertas (World Health Organization, 2018). Hal ini menunjukkan bahwa *menarche* tidak hanya berkaitan dengan perubahan biologis, tetapi juga berkaitan dengan aspek psikologis dan edukasi yang perlu dipersiapkan sejak dini.

Berdasarkan kondisi tersebut, karya ini dikembangkan dalam bentuk media edukasi berbasis animasi *motion graphic* yang menyajikan informasi secara visual, menarik, dan mudah dipahami. Media pembelajaran berbasis multimedia yang menggabungkan unsur gambar, teks, dan suara terbukti lebih efektif dalam membantu pemahaman karena dapat meningkatkan perhatian dan memperkuat proses kognitif (Richard E. Mayer, 2021). Selain itu, animasi sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan perhatian dan pemahaman audiens terhadap materi yang disampaikan (Primasita, 2021). Oleh karena itu, media edukasi berjudul "*Dari Titik Merah ke Harmoni*" ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman serta membantu anak perempuan mempersiapkan diri menghadapi *menarche* dan menstruasi dengan lebih tenang dan percaya diri.

b. Interest Seni

Pragmatis diartikan sebagai sesuatu yang bersifat praktis dan berguna berdasarkan manfaatnya, sehingga menekankan pada fungsi dan tujuan nyata yang dapat dicapai (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2016). Dengan demikian, suatu hal disebut pragmatis apabila memiliki nilai guna yang jelas dan dapat dimanfaatkan secara langsung.

Dalam konteks seni, pragmatis berkaitan dengan fungsi seni sebagai sarana untuk mencapai tujuan tertentu. Seni tidak hanya berfungsi sebagai media ekspresi estetis, tetapi juga sebagai media komunikasi untuk menyampaikan pesan, informasi, dan kepentingan tertentu kepada audiens (Mikke Susanto, 2018). Hal ini menunjukkan bahwa seni memiliki fungsi praktis yang dapat digunakan untuk mendukung kebutuhan komunikasi dan edukasi.

Minat (*interest*) merupakan kecenderungan individu untuk memperhatikan dan terlibat dalam suatu aktivitas tertentu karena adanya ketertarikan (John W. Santrock, 2017). Dalam konteks ini, minat terhadap seni pragmatis dapat dipahami sebagai ketertarikan terhadap seni yang didasarkan pada fungsi dan manfaatnya, khususnya sebagai media komunikasi dan penyampaian pesan.



Salah satu bentuk seni yang memiliki fungsi pragmatis adalah *motion graphic*. *Motion graphic* merupakan media visual audiovisual yang menggabungkan unsur gambar, teks, gerak, dan suara, sehingga mampu menyampaikan informasi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Media visual dan audiovisual terbukti lebih efektif dalam membantu pemahaman karena dapat meningkatkan perhatian dan mempermudah proses penerimaan informasi (Richard E. Mayer, 2021). Selain itu, animasi memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan secara visual sehingga lebih komunikatif dan mudah dipahami oleh audiens (Primasita, 2021).

Dengan demikian, *motion graphic* termasuk dalam seni yang memiliki fungsi pragmatis karena dapat digunakan sebagai media komunikasi dan edukasi. Dalam penciptaan karya ini, *motion graphic* digunakan sebagai media edukasi untuk menyampaikan informasi tentang *menarche* kepada anak perempuan. Media ini dipilih karena mampu menyampaikan informasi secara menarik, komunikatif, dan mudah dipahami, sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman dan kesiapan anak perempuan dalam menghadapi *menarche* dan masalah menstruasi lainnya.

c. Interest Bentuk

Bentuk visual yang dipilih dalam karya ini adalah seni semi figuratif, yaitu gaya visual yang menampilkan objek dengan bentuk yang masih dapat dikenali, tetapi telah mengalami penyederhanaan, distorsi, atau stilisasi untuk menonjolkan ekspresi dan makna tertentu. Bentuk semi figuratif memberikan kebebasan kepada seniman dalam menyampaikan pesan tanpa terikat pada representasi realistis, sehingga lebih fleksibel dalam mendukung fungsi komunikasi visual (Setiawan, 2020). Pendekatan ini banyak digunakan dalam seni digital kontemporer karena memiliki karakter yang ekspresif, komunikatif, dan mudah disesuaikan dengan kebutuhan audiens.

Dalam konteks karya animasi *motion graphic* ini, penggunaan bentuk semi figuratif dipilih karena memiliki daya tarik visual yang sesuai dengan karakteristik anak perempuan sebagai target utama karya. Visual dengan bentuk yang disederhanakan dan ekspresif lebih mudah dipahami oleh anak serta mampu menciptakan kesan yang menyenangkan dan bersahabat. Gaya visual seperti ini juga sesuai dengan tren ilustrasi dan animasi digital masa kini yang menekankan pendekatan visual yang playful, komunikatif, dan *relatable* bagi audiens muda (Primasita, 2021). Dengan demikian, bentuk semi

figuratif mendukung terciptanya media edukasi yang menarik dan sesuai dengan dunia visual anak.

Selain sebagai sarana ekspresi artistik, bentuk semi figuratif juga berperan dalam meningkatkan efektivitas penyampaian pesan edukasi. Visual yang disederhanakan dapat membantu audiens memproses informasi dengan lebih mudah karena mengurangi kompleksitas visual yang tidak diperlukan. Visual yang sederhana dan terorganisasi dengan baik dapat meningkatkan pemahaman karena membantu audiens memusatkan perhatian pada informasi utama (Richard E. Mayer, 2021). Hal ini sangat penting dalam penyampaian materi edukasi kepada anak usia sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan kognitif konkret.

Selain itu, penggunaan ilustrasi bergaya non-realistis dinilai lebih efektif dalam menyampaikan topik sensitif karena dapat mengurangi rasa malu dan ketidaknyamanan audiens dibandingkan visual yang terlalu realistis (Hall, 2019). Pendekatan visual yang sesuai dengan usia dan perkembangan emosional anak juga terbukti dapat meningkatkan kenyamanan serta membantu anak menerima informasi kesehatan reproduksi dengan lebih positif (UNESCO, 2018). Oleh karena itu, penggunaan bentuk semi figuratif dalam karya ini tidak hanya berfungsi sebagai pilihan estetika, tetapi juga sebagai strategi

komunikasi visual yang mendukung tujuan edukasi, yaitu membantu anak perempuan membangun pemahaman, kesiapan, dan kepercayaan diri dalam menghadapi menarche secara lebih nyaman.

d. Prinsip Estetika

Penerapan prinsip estetika pada karya animasi *motion graphic* ini disesuaikan dengan karakteristik anak perempuan usia 9–10 tahun. Prinsip keseimbangan diterapkan melalui penataan komposisi visual yang teratur antara karakter, teks, dan latar belakang, sehingga tampilan tidak terlalu padat dan tetap nyaman dilihat. Keseimbangan visual membantu anak lebih mudah fokus pada informasi utama tanpa merasa bingung (Rudolf Arnheim, 2016).

Prinsip harmoni diterapkan melalui penggunaan warna pastel seperti pink, ungu muda, dan biru muda yang menciptakan kesan lembut, tenang, dan nyaman. Pemilihan warna ini disesuaikan dengan preferensi visual anak perempuan serta bertujuan menciptakan suasana yang aman dan tidak menegangkan saat membahas topik *menarche*. Harmoni warna dapat meningkatkan kenyamanan visual dan membantu memperjelas pesan (William Lidwell, Holden, & Butler, 2016).

Prinsip proporsi diterapkan pada desain karakter dengan bentuk sederhana dan proporsi yang disesuaikan dengan gaya

ilustrasi anak. Karakter dibuat dengan bentuk semi figuratif, kepala sedikit lebih besar, dan ekspresi yang jelas untuk memperkuat emosi serta memudahkan anak memahami situasi yang ditampilkan. Proporsi visual dapat digunakan untuk memperjelas makna dan menarik perhatian audiens (Donis A. Dondis, 2017).



Prinsip kontras diterapkan melalui perbedaan warna antara karakter dan latar belakang, serta penggunaan teks dengan warna yang lebih jelas agar mudah dibaca. Selain itu, prinsip ritme diterapkan melalui pengulangan elemen visual, gerakan animasi yang sederhana, dan alur yang teratur agar anak dapat mengikuti cerita dengan mudah. Visual yang terorganisasi dengan baik dapat meningkatkan pemahaman dan membantu proses belajar (Richard E. Mayer, 2021).

Selain itu, penggunaan tipografi dengan bentuk huruf *rounded* (membulat) bertujuan untuk meningkatkan keterbacaan dan memberikan kesan ramah bagi anak. Pemilihan bentuk visual yang sederhana, warna lembut, dan karakter yang ekspresif juga bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak menimbulkan rasa takut atau malu. Media edukasi visual yang sesuai dengan usia anak dapat meningkatkan efektivitas edukasi kesehatan (UNESCO, 2018).

Dengan demikian, penerapan prinsip estetika dalam karya ini tidak hanya bertujuan untuk menciptakan tampilan yang menarik, tetapi juga untuk membantu anak perempuan usia 9–10 tahun memahami informasi tentang *menarche* secara lebih mudah, nyaman, dan menyenangkan.

1.5.2 Visual

a. Subject Matter

Subject matter adalah sesuatu yang dapat dilihat dan dikenali dalam karya seni, yang digunakan untuk menyampaikan ide dan makna (Edmund Burke Feldman 1994). Selain itu, Mikke Susanto (2018) menyatakan bahwa *subject matter* merupakan tema atau pokok persoalan yang menjadi fokus utama dalam karya seni rupa dan diwujudkan melalui bentuk visual. Dengan demikian, *subject matter* visual merupakan pokok bahasan atau isi yang ditampilkan dalam sebuah karya seni dan menjadi sarana untuk menyampaikan pesan kepada audiens.

Karya ini mengangkat *subject matter* berupa edukasi menstruasi yang ditujukan secara khusus kepada anak perempuan. Tujuan utama karya ini adalah menyampaikan informasi mengenai *menarche* secara visual dan menarik, guna meningkatkan pemahaman serta minat audiens terhadap isu

kesehatan reproduksi yang masih sering dianggap tabu. *Subject matter* divisualisasikan melalui karakter anak perempuan, lingkungan sehari-hari seperti rumah dan sekolah, serta situasi saat menghadapi menstruasi pertama. Pemilihan *subject matter* ini bertujuan agar audiens dapat mengenali dan memahami situasi yang ditampilkan, sehingga pesan edukasi dapat diterima dengan lebih mudah, relevan, dan komunikatif.

b. Struktur Visual

Struktur visual merupakan susunan dan pengorganisasian elemen visual dalam sebuah karya agar menghasilkan komposisi yang teratur dan mudah dipahami (Dondis, 2017). Struktur visual membantu audiens memahami informasi karena elemen visual yang terorganisasi dengan baik dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman (Ware, 2021).

Dalam karya animasi *motion graphic* edukasi *menarche* ini, struktur visual disusun secara sederhana dan terarah dengan menempatkan karakter sebagai fokus utama, didukung teks singkat dan elemen visual pendukung. Struktur ini bertujuan agar anak perempuan usia 9–10 tahun dapat mengikuti alur informasi secara bertahap, sehingga memudahkan mereka memahami materi tentang *menarche* tanpa merasa bingung atau terbebani.

1.5.3 Operasional

Aspek operasional dalam penciptaan media edukasi berbasis animasi untuk topik menstruasi menurut Rochman (2015), meliputi beberapa tahap:

a. Tahap Persiapan (Pra-Produksi)

Pra-produksi merupakan tahap awal dalam proses pembuatan karya animasi yang berfungsi untuk melakukan riset serta mempersiapkan ide, desain, dan kebutuhan produksi (Rea & Irving, 2019). Tahap ini diawali dengan pengumpulan data dan informasi dari jurnal, buku, serta narasumber terpercaya mengenai *menarche*, siklus menstruasi, kebersihan diri, dan penggunaan produk menstruasi.

Setelah data terkumpul, alur cerita disusun berdasarkan informasi tersebut, termasuk pengalaman beberapa remaja putri saat pertama kali mengalami *menarche*, yang kemudian dijadikan dasar topik animasi. Tujuannya adalah untuk mempersiapkan anak perempuan menghadapi *menarche* dalam berbagai kondisi dan situasi.

Tahap pra-produksi selanjutnya meliputi persiapan peralatan produksi, seperti laptop, *drawing tablet*, serta *software* desain dan animasi, antara lain Clip Studio Paint,

Adobe After Effects, dan CapCut, agar proses pembuatan animasi dapat berjalan efektif sesuai dengan konsep yang telah dirancang.

b. Tahap Pelaksanaan (Produksi)

Tahap awal pada proses produksi adalah membuat *storyboard*, *storyboard* menggambarkan alur cerita, adegan, serta transisi visual. Menurut Rasyidah & Kusmarni (2020), *storyboard* adalah rangkaian atau alur berupa papan cerita atau gambar sketsa yang merepresentasikan sebuah cerita dari awal sampai akhir. Setelah itu, proses dilanjutkan dengan mendesain elemen grafis seperti desain karakter, ikon, dan latar belakang dengan gaya semi figuratif. Aplikasi yang digunakan pada proses ini ialah Clip Studio Paint.

Setelah semua asset visual telah ada, asset di *export* ke dalam aplikasi Adobe After Effects, lalu seluruh elemen visual dianimasikan berdasarkan *storyboard*. Gerakan teks, objek, dan karakter disusun agar menyampaikan pesan edukatif dengan menarik dan mudah dipahami. Selama proses ini narasi, musik latar, dan efek suara ditambahkan dan disesuaikan untuk mendukung suasana dan memperkuat penyampaian informasi.

c. Tahap Akhir (*Pasca*-Produksi)

Tahap ini diawali dengan menggabungkan semua visual dan audio menjadi satu kesatuan di dalam aplikasi Capcut. Lalu, melakukan penyuntingan untuk memastikan sinkronisasi, transisi yang halus, serta koreksi warna dan kualitas gambar agar layak tayang. Hasil akhir karya lalu akan ditayangkan kepada kelompok kecil untuk mendapatkan umpan balik. Evaluasi ini digunakan untuk melakukan revisi bila diperlukan.

Setelah revisi dilakukan, media distribusi akan ditentukan untuk menyebar animasi secara luas, seperti media sosial, kanal edukasi, atau platform sekolah untuk menjangkau anak perempuan di berbagai tempat. Animasi juga akan disajikan melalui media televisi dalam ruang pameran sebagai bagian dari pendekatan artistik.

1.6 Manfaat Penciptaan

Berdasarkan hasil proses penggarapan berkarya, berikut adalah manfaat penciptaan bagi perupa, audiens, dan ilmu pendidikan seni rupa, yaitu:

- a. Bagi Perupa
 1. Pengembangan Kreativitas

Proses penciptaan meningkatkan keterampilan teknis dan kreativitas dalam animasi, memperluas wawasan artistik.

2. Peningkatan Pemahaman

Memperdalam pemahaman mengenai isu kesehatan reproduksi, yang memperkaya perspektif dalam berkarya.

3. Pengalaman Berharga

Memberikan pengalaman berharga dalam merancang konten edukatif yang dapat berdampak pada masyarakat.

b. Bagi Audiens

1. Edukasi yang Efektif

Meningkatkan pemahaman tentang menstruasi dan kesehatan reproduksi, membantu anak perempuan merasa lebih siap dan percaya diri.

2. Pengurangan Stigma

Mendorong sikap positif terhadap menstruasi, mengurangi stigma dan kecemasan yang sering dialami.

3. Keterlibatan Aktif

Memfasilitasi keterlibatan aktif anak perempuan dalam memahami dan mendiskusikan isu kesehatan mereka.

c. Bagi Ilmu Pendidikan Seni Rupa

1. Seni Rupa sebagai Sarana Edukasi

Media animasi memungkinkan seni rupa menjadi alat penyampaian informasi yang efektif. Dalam hal ini, seni visual

digunakan untuk menyederhanakan dan menjelaskan konsep biologis yang kompleks, seperti menstruasi, kepada anak. Animasi memberikan bentuk estetika yang menarik, seperti ilustrasi karakter remaja, simbolisasi organ reproduksi, dan narasi visual yang ramah. Ini menunjukkan bahwa seni rupa dapat digunakan sebagai sarana pengajaran yang komunikatif dan mendalam.

2. Interdisipliner antara Seni dan Kesehatan

Seni rupa di sini berperan sebagai jembatan antara dunia kesehatan dan pendidikan. Dengan membuat visualisasi animasi berdasarkan data valid (seperti dari Kementerian Kesehatan), proyek ini menciptakan peluang untuk kolaborasi antar bidang, memperluas cakupan seni rupa ke wilayah interdisipliner.

3. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Media animasi yang dirancang dalam proyek ini dapat dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran alternatif di sekolah. Ini berkontribusi pada pembaruan metode pengajaran seni rupa dengan pendekatan digital dan interaktif, yang relevan dengan kebutuhan pendidikan modern.