# BAB.III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

## III.1 Khalayak Sasaran

Menurut Street (Seperti dikutip Prijana, 2008: h.3) Khalayak adalah orang yang aktif dalam membuat, membangun, dan menafsirkan makna yang telah dibaca, dengar, dan lihat sesuai dengan konteks medianya. Isi media akan dipahami sebagai bagian dari sebuah proses dimana terdapat sebuah penilaian dari akal terhadap sesuatu yang dibangun melalui aktivitas membaca yang mana terdapat gambar dan teks. Makadari itu khalayak sasaran adalah kelompok orang berdasarkan pembagian demografis, psikografis, dan geografis yang lebih mengkerucut. Khalayak sasaran dalam perancangan media informasi Dismenorea bertujuan sebagai acuan dalam proses perancangan. Khalayak sasaran yang dituju sama dengan khalayak sasaran yang digunakan untuk mengisi wawancara kepada penderita Dismenorea dan kuisioner. Segmentasi pasar digunakan untuk mengetahui secara lengkap hal-hal yang sesuai dengan khalayak sasaran yang akan dituju. Segmentasi pasar dalah sebuah proses pengelompokan pasar secara keseluruhan menjadi segmen-segmen atau kelompok yang mempunyai kesamaan dalam beberapa hal seperti kebutuhan, perilaku, keinginan, dan respon yang spesifik (Tjiptono., Chandra, 2012: h.150). Segmentasi pasar dibagi menjadi tiga bagian yaitu segmentasi demografis, segmentasi psikografis, dan segmentasi geogafis.

a. Demografis

   Demografi adalah sebuah ilmu dimana ilmu tersebut mempelajari tentang statistik atau ukuran, perhitungan, dan penyebaran penduduk yang dilihat dari berbagai aspek seperti kelahiran, perkawinan, dan kematian yang bertujuan untuk menetapkan jumlah perubahan penduduk (Boque: 1969)

   Jenis kelamin : Perempuan

   Usia : 17-22 tahun

   remaja akhir menurut Desmita dalam Fajarini dan Nuristighfari (2014: h.22). Remaja akhir dipilih karena menurut Manan

(2011: h.48) Dismenorea muncul pada perempuan di rentang usia 17 hingga 20 tahun.

Pendidikan : Sekolah Menengah Atas dan Universitas

Status Ekonomi : Menengah dan menengah ke atas. Hal ini dikarenakan media yang akan dibuat adalah *website* yang akan di informasikan melalui sosial media seperti Facebook, Twitter, dan Instagram.

b. Geografis

Menurut Bintarto (1997) Geografis adalah sebuah ilmu dimana ilmu tersebut mempelajari tentang permasalahan dan kejadian-kejadian yang ada di dunia yang berkaitan dengan alam maupun makhluk hidup.

Wilayah : Bandung

Kota/Kab : Bandung

Provinsi : Jawa Barat

Pemilihan geografis di wilayah Bandung karena penelitian dilakukan di kota Bandung.

c. Psikografis

Menurut Kotler (2002: h.193) Didalam psikografis ada beberapa pernyataan yang menjelaskan bahwa kepribadian seseorang dapat dipengaruhi dari lingkungan dan dapat membentuk karakteristik remaja yang sedang mencari jati diri. Pemilihan psikografis dalam perancangan media informasi Dismenorea ditujukan kepada remaja akhir yang berusia 17-22 tahun, menurut Hurlock B. Elizabeth (1980) pada masa remaja ada suatu masa dimana adanya pergantian konsep dalam berperilaku tentang membedakan yang salah dan yang benar (h.225). Berdasarkan hal tersebut maka masa remaja adalah masa dimana kepribadian dibentuk sehingga pengetahuan tentang Dismenorea memiliki banyak manfaat dan dapat dijadikan pembelajaran bagi para remaja perempuan agar menjaga kesehatannya sedari dini.

Masa remaja adalah masa dimana moral dan karakter terbentuk tanpa harus dibimbing oleh orang tua. Menurut Hurlock B. Elizabeth (1980) remaja akhir sudah tidak banyak menerima masukan dan saran dari orang tua, teman, dan guru, karena remaja akhir sudah bisa menilai dan menentukan apa yang akan dilakukan (h.225). Seperti kutipan tersebut, maka remaja akhir cenderung menemukan sendiri jati diri dan karakter masing-masing. Berdasarkan hal tersebut maka dibuatnya media informasi menggunakan media *website* agar remaja akhir perempuan bisa mengaksesnya dengan mudah melalui perangkat apapun.

d. *Consumer Insight*

Media informasi Dismenorea ditujukan untuk perempuan remaja akhir yang ramah dengan media elektronik dan aktif di dunia maya Khalayak sasaran juga mempunyai perilaku yang baik dan dewasa. Khalayak sasaran mempunyai wilayah sosialisasi yang luas, makadari itu diperoleh consumer insight sebagai berikut:

| | |
|---|---|
| Habit | : Bersosiaisasi dengan keluarga dan mempunyai kehidupan sosial pertemanan yang luas |
| Attitude | : Mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi terhadap sesuatu dan suka membagikan informasi |
| Behavior | : Berani mencari sesuatu yang baru |
| Environment | : Lingkungan pendidikan |

e. *Consumer Journey*

*Consumer Journey* digunakan agar media informasi Dismenorea tepat sasaran sesuai dengan kebiasaan dan aktifitas yang sering dilakukan oleh perempuan remaja akhir. Daftar kegiatan yang banyak dilakukan remaja akhir perempuan di usia 17-22 tahun yaitu:

Tabel III.1 *Consumer Journey*

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

| Waktu | Kegiatan | Tempat | *Point of contact* |
|---|---|---|---|
| 05.30 – 06.00 | Bangun tidur. Membuka *handphone*. | Kamar pribadi | Bantal, jam dinding, *handphone*, meja belajar, dinding |
| 06.00 – 06.15 | Mandi | Kamar mandi | Peralatan mandi, toilet, handuk, baju |
| 06.15 – 06.45 | Mempersiapkan diri, memilih pakaian | Kamar tidur | Jam, *handphone*, lemari, baju, cermin, kosmetik |
| 06.45 – 07.00 | Makan pagi | Ruang makan | Peralatan makan, meja makan, kulkas, lemari makanan |
| 07.00 – 07.30 | Berangkat sekolah atau berangkat ke kampus | Perjalanan | *Billboard*, spanduk, banner, poster, kendaraan umum, *handphone* |
| 07.30 – 12.00 | Beraktivitas di kampus | Kelas, perpustakaan, kantin, laboratorim. | Alat tulis, jam dinding, papan tulis, buku, tas, laptop, *handphone*, kantin, tempat berkumpul |
| 12.00 – 13.30 | Makan siang | Kantin, *café*, restoran, tempat berkumpul | *Handphone*, laptop, dompet, poster |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 13.30 – 17.00 | Santai, jalan-jalan | Mall, café | *Handphone*, laptop, kendaraan umum, buku, poster |
| 17.00 – 18.00 | Perjalanan pulang | Perjalanan | *Billboard*, spanduk, banner, poster, kendaraan umum, *handphone* |
| 18.00 – 18.30 | Mandi | Kamar mandi | Peralatan mandi, toilet, handuk, baju |
| 18.30 – 19.00 | Makan malam | Ruang makan | Peralatan makan, meja makan, kulkas, lemari makanan |
| 19.00 – 21.00 | Santai | Kamar tidur | Komputer, *handphone*, televisi, buku, jam dinding, meja belajar, kasur, bantal |
| 21.00 | Tidur | Kamar Tidur | Bantal, jam dinding, *handphone*, meja belajar, dinding |

Seperti yang terlihat pada table III.1, terlihat khalayak sasaran sering menggunakan *handphone* daripada melihat televisi, buku, ataupun media cetak lainnya. *Handphone* digunakan untuk berkomunikasi baik melalui layanan pesan singkat, menelepon, atau menggunakan internet (media sosial, *browsing, website*) yang mengartikan bahwa media *online* lebih banyak digunakan oleh khalayak sasaran maka media informasi yang akan digunakan berupa media *online*.

## III.2 Strategi Perancangan

Dalam pembuatan suatu karya diperlukan strategi perancangan yang berfungsi sebagai kerangka dasar. Strategi perancangan Dismenorea dibuat melalui media informasi, makadari itu diperlukannya strategi perancangan yang tepat agar informasi yang akan disampaikan bisa sesuai dan mudah dipahami oleh khalayak sasaran. Media informasi akan dibuat dalam bentuk *website* yang menampilkan penjelasan, jenis-jenis, gejala-gejala, dan cara penanggulangan seputar Dismenorea dengan gambar berupa ilustrasi agar informasi mudah dipahami oleh khalayak sasaran.

### III.2.1 Tujuan Komunikasi

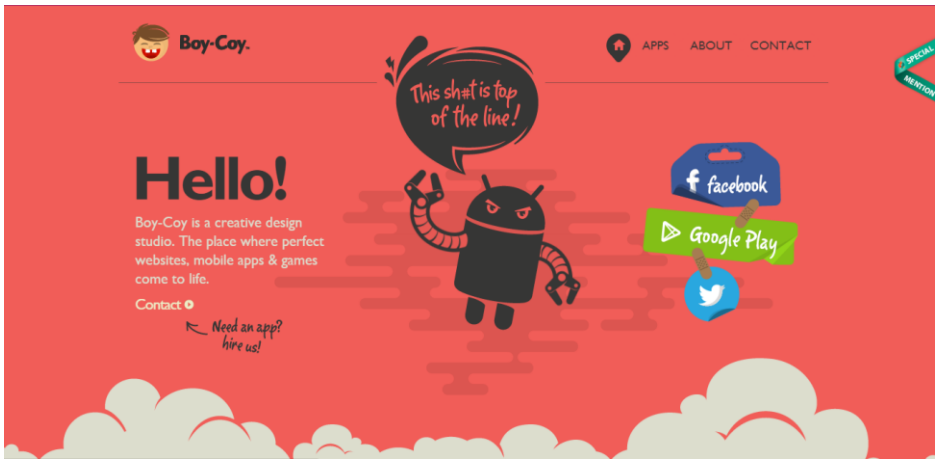
Tujuan komunikasi perancangan tentang Dismenorea adalah untuk menyampaikan informasi tentang Dismenorea kepada remaja perempuan sehingga bisa lebih mewaspadai, mencegah, dan menanggulangi jika merasakan gejala-gejala Dismenorea dengan mandiri.

### III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi dalam perancangan media informasi Dismenorea memerlukan strategi agar pesan yang disampaikan dapat diterima oleh khalayak sasaran dengan benar. Makadari itu diperlukan pendekatan komunikasi melalui verbal dan visual yang mudah dimengerti dan menarik. Pendekatan akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Pendekatan Visual

Visualisasi yang akan ditampilkan dalam menyajikan informasi tentang Dismenorea dalam halaman *website* adalah dengan menggunakan gambar ilustrasi *vector* yang menyerupai keadaan aslinya tetapi telah mengalami penyederhanaan bentuk. Menurut Anindita, dkk (2016: h.6) *vector* adalah gambar yang berasal dari titik-titik yang dirangkai dan dibentuk menjadi sebuah gambar menggunakan media komputer. Pendekatan visual ini digunakan karena bentuknya yang sederhana dan mudah dimengerti oleh khalayak sasaran.




Gambar III.1 Referensi *Website* dengan Ilustrasi
Sumber: http://boy-coy.com/ (Diakses pada 23 Maret 2018)

Visualisasi yang akan ditampilkan menggunakan gambar-gambar yang berhubungan dengan kedokteran dan kesehatan seperti obat-obatan karena Dismenorea berhubungan dengan kesehatan dan penyakit.

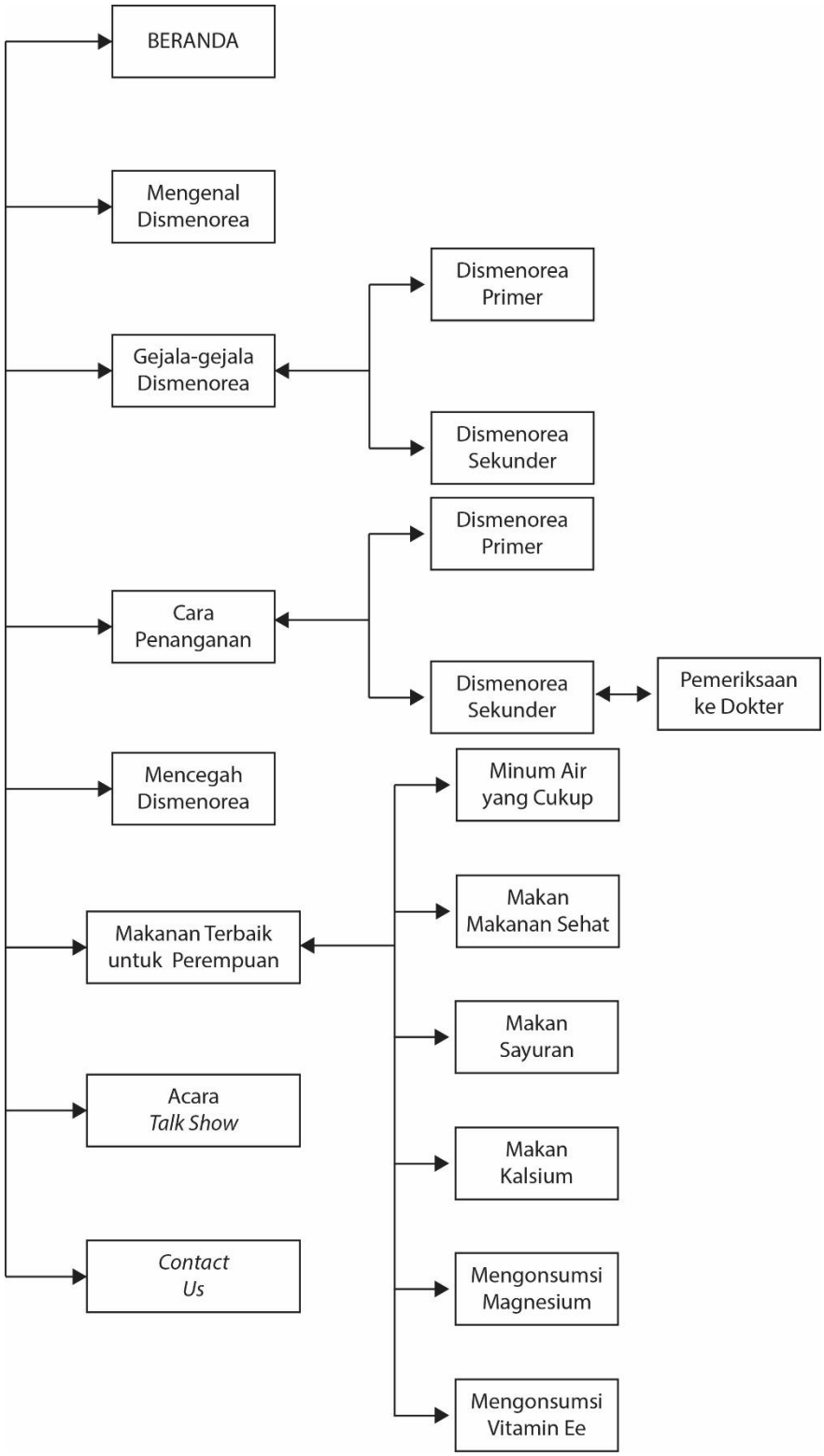
b. Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal yang akan digunakan adalah menggunakan bahasa Indonesia dan sedikit bahasa Inggris. Bahasa Indonesia dipilih agar informasi lebih mudah diterima dan dimengerti oleh khalayak sasaran dengan bahasa yang sudah umum di negara ini, sedangkan bahasa Inggris digunakan di beberapa kalimat dalam media pendukung dan sebagian kecil kalimat akhir didalam media utama agar terkesan lebih moderen. Menggunakan bahasa Indonesia untuk menjelaskan bahasa-bahasa kedokteran atau istilah medis bertujuan agar khalayak sasaran mudah memahami dan mudah untuk mengingat dengan tidak mengubah maksud dan tujuan dari pesan asli tersebut. Selain itu strategi komunikasi verbal dengan cara memberikan teks yang berupa penjelasan atau keterangan pada tiap gambar ilustrasi yang ditampilkan agar mempermudah khalayak sasaran untuk mengetahui maksud dari visual yang ditampilkan.

c. Sistem Navigasi

Menurut Suyanto (2008: h.62) Sistem navigasi di dalam *website* berfungsi untuk mempermudah pengguna menjelajahi informasi yang ada di dalam *website* tersebut.

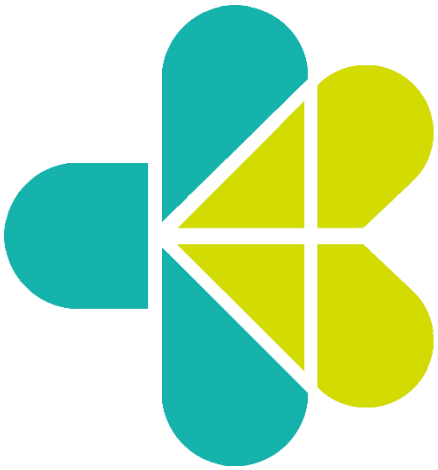
Sistem navigasi juga sebagai struktur alur yang membentuk rantai hubungan dari halaman-halaman berbeda yang dapat membantu mengorganisasikan semua elemen pada pembuatan *website*. Proses perancangan *website* Dismenorea yang pertama kali adalah dengan membuat sistem navigasi. Sistem navigasi memudahkan pengunjung untuk mengakses bagian-bagian dari *website*. Sistem navigasi dirancangan dan dikonsepkan agar pengunjung tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan *website* karena jika sistem navigasi tidak baik maka pengunjung akan kesulitan mengakses dan menggunakan *website* tersebut. Sistem navigasi pada *website* Dismenorea adalah:




Gambar III.2 Sistem Navigasi
Sumber: Arsip Pribadi (23 Mei 2018)

### III.2.3 *Mandatory*

*Mandatory* didalam perancangan informasi Dismenorea berperan sebagai lembaga yang memberikan mandat jika ada media yang akan dipublikasikan. Perancangan media informasi Dismenorea bekerja sama dengan Dinas Kesehatan Kota Bandung. Dinas Kesehatan Kota Bandung adalah lembaga pemerintahan yang mempunyai tujuan untuk menyehatkan, mencerdaskan dan menjadikan masyarakat kota Bandung agar mandiri di dalam bidang kesehatan. Hal ini berkesinambungan dengan tujuan dari perancangan informasi Dismenorea makadari itu Dinas Kesehatan Kota Bandung sesuai untuk dijadikan *Mandatory* media informasi Dismenorea.



Gambar III.3 Logo *Mandatory*
Sumber: http://depkes.go.id (Diakses pada 23 Maret 2018)

### III.2.4 Materi Pesan

Setiap perancangan memiliki pesan yang ingin disampaikan, pesan dalam perancangan informasi Dismenorea berbentuk materi. Materi yang digunakan bersifat informatif. Materi informasi yang akan disampaikan yaitu:

- Menjelaskan tentang jenis-jenis nyeri yang timbul dari Dismenorea secara jelas agar khalayak sasaran bisa membedakan nyeri yang dirasakan ketika haid
- Menjelaskan gejala-gejala yang timbul agar khalayak sasaran bisa lebih mewaspadai, mencegah, dan menanggulangi Dismenorea

- Menginformasikan tentang pengobatan dan pemeriksaan yang akan dilakukan oleh khalayak sasaran jika berkunjung ke dokter ahli obsteri dan ginekologi sehingga khalayak sasaran bisa mempersiapkannya.

### III.2.5 Gaya Bahasa

Joss (seperti dikutip Chaer Abdul, 2004:70) menjelaskan tentang tingkatan formal suatu bahasa terbagi kedalam lima jenis, yaitu ragam beku atau *frozen*, ragam resmi atau formal, ragam usaha atau konsultatif, ragam santai atau *casual*, ragam akrab atau *intimate*. Agar materi yang disampaikan diterima dengan baik oleh khalayak sasaran maka penyampaian materi yang ingin disampaikan harus jelas sehingga tidak menimbulkan persepsi yang berbeda. Maka dari itu ragam bahasa yang digunakan adalah ragam akrab atau *intimate*. Ragam akrab adalah variasi bahasa yang digunakan oleh orang-orang yang saling berhubungan erat, dekat, dan akrab seperti sahabat dan keluarga. Ragam bahasa ini dipilih karena khalayak sasaran adalah remaja akhir yang biasa bersosialisasi dengan teman-temannya dengan bahasa sehari-hari, dengan pemilihan bahasa dan penjelasan yang dibuat sesederhana mungkin menjadikan informasi akan lebih mudah untuk diterima. Ragam akrab juga bahasa yang digunakan sama seperti gaya bahasa yang digunakan sehari-hari oleh khalayak sasaran. Majas yang digunakan dalam perancangan adalah majas denotatif atau makna sebenarnya dari kata yang dijelaskan.

### III.2.6 Strategi Kreatif

Moriarty (1991: hal.52) menjelaskan tentang proses berpikir strategi kreatif harus memiliki pendekatan yang efektif agar dapat menarik perhatian khalayak sasaran. Strategi kreatif ini bertujuan untuk memberikan informasi yang jelas melalui sebuah media yang sesuai terhadap khalayak sasaran. Dewasa ini informasi banyak disebarkan melalui media internet karena masyarakat memakai media sosial untuk saling berkomunikasi, maka dari itu alternatif yang dipakai untuk memberikan informasi tentang Dismenorea kepada khalayak sasaran adalah dengan memanfaatkan media internet.

Media tersebut akan terintegrasi dengan baik dan akan memuat informasi lengkap tentang Dismenorea seperti jenis-jenis Dismenorea sehingga perempuan bisa membedakan jenis nyeri haid yang muncul, gejala-gejala yang timbul dari Dismenorea, langkah-langkah yang sebaiknya dilakukan ketika perempuan merasa terganggu dengan Dismenorea, dan pencegahan agar terhindar dari Dismenorea. Tampilan dibuat sederhana dan mudah untuk diakses oleh berbagai kalangan.

### III.2.6.1 Metode AISAS

Strategi kreatif menggunakan strategi komunikasi pesan dan visual AISAS. Menurut Sugiyama dan Andree (Seperti dikutip Diandra, 2015: h.6) AISAS adalah sebuah gambaran perilaku konsumen online yang awalnya dikembangkan oleh grup perusahaan besar di Jepang bernama Dentsu Group. AISAS adalah singkatan dari *Attention* yang artinya perhatian, *Interest* yang artinya ketertarikan, *Search* yang artinya pencarian, *Action* yang artinya aksi, dan *Share* yang artinya berbagi. Tujuan dari AISAS adalah untuk memudahkan penentuan media yang telah disesuaikan dengan consumer.

#### *Attention*

*Attention* adalah tahap pertama dalam AISAS dimana khalayak sasaran dibuat untuk tertarik dengan Dismenorea. Media yang digunakan dalam tahap ini adalah poster digital yang akan dimunculkan melalui media sosial. Media mencantumkan beberapa penjelasan singkat tentang Dismenorea yang akan mengarahkan khalayak sasaran untuk mengunjungi media sosial atau *website* Dismenorea.

#### *Interest*

Tahap yang kedua adalah *Interest.* Dalam tahap ini media yang dibuat bertujuan untuk menarik minat khalayak sasaran untuk mengetahui lebih jauh tentang Dismenorea. Media yang dibuat adalah *banner* yang akan ditempatkan di apotek, klinik, atau rumah sakit. Dalam *banner* ada penjelasan singkat mengenai perbedaan Dismenorea Primer dan Dismenorea Sekunder. Selain banner, media yang digunakan adalah iklan berbayar

yang akan menampilkan poster digital berbentuk *landscape* atau *portrait* di halaman *website* atau portal berita secara online yang akan mengarahkan langsung ke halaman *website* Dismenorea.

***Search***

Dalam tahap *Search*, khalayak sasaran akan diberikan informasi mengenai Dismenorea. Media yang digunakan dalam tahap ini adalah sosial media seperti Instagram, Twitter, dan Facebook. Selain media sosial, dalam tahap *search* juga menggunakan media utama yaitu *website* Dismenorea.

***Action***

Tahap selanjutnya adalah *Action*, *Action* adalah tahap dimana penyebaran informasi Dismenorea dilakukan menggunakan media pendukung seperti stiker, gantungan kunci, pin, tempat minum, tempat *tissue*, kalendar, tempat sampah, dan wadah kecil yang akan dibagikan kepada khalayak sasaran di acara yang diadakan oleh *mandatory*. Acara tersebut adalah sebuah acara seminar yang diselenggarakan oleh Kemenkes atau Kementrian kesehatan dengan tema: Remaja Perempuan Sehat Penentu Generasi Penerus Bangsa, dimana acara tersebut diselenggarakan untuk mendukung salah satu program Kemenkes yaitu Gerakan Pekerja Perempuan Sehat Produktif atau disingkat GP2SP yang diselenggarakan setahun sekali. Seminar tersebut akan menghadirkan dokter ahli obsteri dan ginekologi, dr Widyastuti HQD dan diadakan di kota Bandung pada tanggal 1 Mei 2019 dalam memperingati hari Buruh.

Acara akan berlangsung dari jam 10 pagi hingga jam 5 sore yang akan menyajikan materi seputar Dismenorea, tanya jawab seputar Dismenorea, dan akan hadiah atau *doorprize* untuk khalayak sasaran yang hadir dalam seminar tersebut. Media yang akan dibagikan dalam acara tersebut menjadi media pengingat karena terdapat alamat *website* sehingga khalayak sasaran diarahkan untuk mengunjungi *website* jika ingin mengetahui informasi yang lebih jelas mengenai Dismenorea.

***Share***

Tahap yang terakhir adalah *Share* dimana khalayak sasaran yang sudah mengetahui informasi tentang Dismenorea membagikan postingan melalui media sosial kepada orang lain. Informasi yang dibagikan dapat berupa artikel singkat ataupun gambar ilustrasi tentang Dismenorea yang akan diposting di akun sosial media Dismenorea.

### III.2.6.2 *Copywriting*

Strategi kreatif juga menggunakan *copywriting* yang berfungsi menarik khalayak sasaran untuk mengungjungi media utama. *Copywriting* adalah kata-kata yang dirangkum dalam sebuah kalimat yang membangun kekuatan pesan dari suatu iklan (Agustrijanto, 2002: h.27). *Copywriting* dalam *website* Dismenorea adalah "Nyeri Haid, *Don't worry*!". Kata-katanya disusun dari ragam bahasa akrab dan bahasa Inggris. Pemakaian bahasa Inggris dimaksudkan agar memberikan kesan moderen dan akan dimengerti oleh khalayak sasaran. Kata "Nyeri Haid" sekaligus menerangkan arti dari Dismenorea, dan kata "*Don't worry*!" artinya "Jangan khawatir" yang memberitahukan khalayak sasaran untuk tidak khawatir dengan Dismenorea.

*Copywriting* juga terdapat dalam media pendukung. Terdapat dua kalimat yang pertama adalah "Enjoy Your Live Without Dismenorea" yang mempunyai arti "Nikmati hidupmu tanpa Dismenorea". Kalimat ini digunakan karena Dismenorea dapat mengganggu aktivitas perempuan yang merasakannya, jika perempuan bisa mencegah atau mengatasi Dismenorea maka aktivitas akan berjalan lancar dan perempuan tidak akan merasa nyeri. Kalimat yang kedua adalah "Girls, No More Feel the Painful Periode" yang artinya "Hay perempuan, jangan lagi merasakan sakit saat menstruasi". Kalimat ini diletakan di atas tulisan "cek dismenorea.web.id" yang mengarahkan khalayak sasaran yang ingin mengetahui cara menanggulangi sakit menstruasinya agar langsung mengunjungi *website.*

### III.2.7 Strategi Media

Strategi media adalah hal yang penting dalam penyebaran dan penyampaian informasi. Strategi media berfungsi sebagai alat penghubung untuk menyampaikan informasi dan juga sebagai alat pendukung atau perantara komunikasi kepada khalayak sasaran. Strategi media yang akan dibuat adalah:

1. **Media Utama**

   Media utama yang akan digunakan untuk menginformasikan Dismenorea adalah melalui *website*. Menurut Yuhefizar, dkk (seperti dikutip Abdillah, 2015: h.2) *Website* adalah keseluruhan halaman-halaman *web* di dalam sebuah domain yang berisi informasi. *Website* dipilih karena dapat diakses dimanapun dan kapanpun sehingga mudah untuk mencari dan mendapatkan informasi melalui *website*. *Website* juga fleksibel karena bisa diatur kapanpun oleh pembuatnya, yang mana bisa menambah atau merubah.

   Menurut Arief (2011: h.8) *website* terbagi menjadi dua jenis yaitu *website* statis dan dinamis. *Website* statis adalah *website* yang berisi konten yang tidak bisa diubah oleh pengunjungnya. Maksudnya perubahan isi atau data pada halaman *website* statis hanya dapat dilakukan dengan mengubah langsung file mentah *website* tersebut menggunakan aplikasi dengan data dan file yang sama. Aplikasi yang biasa digunakan untuk membangun *website* statis adalah HTML dan CSS. Berbeda dengan *website* statis, *website* dinamis adalah jenis *website* yang isinya dapat diubah oleh pengunjung secara *online* di internet. Perancangan ini akan memakai jenis *website* yang halamannya tidak dapat diubah oleh pengunjung, atau tetap. *Website* jenis ini hanya bisa diubah oleh pembuatnya secara manual. *Website* jenis ini dipilih karena isi dari *website* adalah materi atau data-data tentang kesehatan yang telah didapatkan melalui sumber-sumber terpercaya yang jika ada perubahan dapat memunculkan spekulasi lain. *Website* juga dipilih karena jangkauan dari *website* juga sangat luas sehingga penyebaran media informasi dapat lebih maksimal.

**Konten**

Konten yang ada di *website* Dismenorea terdiri dari satu halaman dan beberapa bagian atau *section*. Halaman utama yaitu *Home* atau Beranda. Didalam halaman beranda ada penjelasan singkat tentang Dismenorea. Selain itu ada berbagai pilihan yang menghubungkan pengguna *website* ke halaman yang ingin dikunjungi. Dari halaman beranda pengunjung bisa langsung memilih informasi apa yang ingin dilihat karena terdapat lima pilihan yang akan menghubungkan pengunjung ke berbagai halaman. Halamannya yaitu halaman Mengenal Dismenorea, halaman Gejala-gejala, halaman Cara Penanganan, halaman Mencegah Dismenorea, dan halaman Makanan yang Baik untuk Perempuan.

Selain halaman, *website* Dismenorea terdiri dari tujuh bagian. Bagian-bagian tersebut yaitu:

- Bagian satu: Mengenal Dismenorea

  Di bagian ini khalayak sasaran akan mengetahui definisi atau penjelasan tentang Dismenorea primer dan Dismenorea sekunder. Dari bagian ini pengunjung sudah bisa membedakan Dismenorea primer dan sekunder.

- Bagian tiga: Gejala gejala

  Terdapat dua menu yang akan menampilkan ciri-ciri yang menjadi gejala perempuan mempunyai Dismenorea. Disini khalayak sasaran bisa mengetahui perbedaan Dismenorea primer dan sekunder. Selain itu, terdapat ilustrasi yang menampilkan bagian-bagian yang dapat nyeri ketika Dismenorea menyerang.

- Bagian empat: Cara Penanganan

  Bagian ini menampilkan informasi tentang cara penanganan yang tepat untuk perempuan yang sedang merasakan Dismenorea. Terdapat ilustrasi yang menggambarkan penjelasan sehingga informasi dapat diterima dengan jelas.

- Bagian lima: Mencegah Dismenorea

  Didalam halaman ini pengunjung akan disuguhkan informasi tentang cara-cara untuk terhindar dari Dismenorea.

- Bagian enam: Makanan Baik untuk Perempuan

  Bagian ini menampilkan informasi berupa makanan, minuman, dan asupan yang baik untuk tubuh perempuan sehingga dapat terhindar dari berbagai macam penyakit. Terdapat ilustrasi dari makanan dan minuman sehingga pengunjung dapat memahaminya dengan jelas.

- Bagian tujuh: Acara Seminar

  Bagian ini menampilkan informasi tentang acara bertajuk Dismenorea yang akan dilaksanakan oleh *mandatory*. Terdapat detail acara dan gambar yang akan menginformasikan khalayak sasaran tentang gambaran acara tersebut.

- Bagian delapan: *Contact Us*

  Bagian ini menampilkan informasi tentang kontak yang dapat dihungi jika khalayak sasaran ingin mendapatkan informasi lebih atau ingin menanyakan sesuatu. Terdapat nomor telpon dan sosial media seperti Facebook, Twitter, dan Instagram yang akan terhubung langsung pada admin Dismenorea dan dapat diakses langsung oleh khalayak sasaran.

**2. Media Pendukung**

Selain *website* yang menjadi media utama, ada beberapa media pendukung yang diperlukan untuk menginformasikan dan menjadi jembatan untuk khalayak sasaran mengunjungi media utama. Media pendukung dibagi kedalam dua kategori. Kategori pertama adalah media pendukung sebagai informasi dalam dan kategori kedua adalah media pendukung sebagai pengingat dalam bentuk *merchandise*. Media pendukung tersebut yaitu:

- Media pendukung sebagai informasi

  Media pendukung sebagai informasi dimana keberadaan media ditujukan sebagai tahap untuk menarik perhatian khalayak sasaran agar mengunjungi media utama. Media-media yang akan digunakan untuk tahap ini yaitu:

  - Poster *Digital*

    Poster *digital* akan menampilkan gambar ilustrasi dan informasi terkait tentang Dismenorea. Komposisi warna, gambar, dan huruf akan menyesuaikan dengan media utama sehingga berkesinambungan. Pengaplikasian poster dengan cara ditempel di permukaan yang datar seperti dinding atau kaca yang akan menarik perhatian khalayak sasaran. Poster *digital* juga akan disebarkan melalui media sosial seperti facebook, Instagram dan twitter.

  - *Web Banner*

    *Web Banner* disini akan menampilkan ilustrasi dan kalimat yang mengarahkan khalayak sasaran untuk masuk ke halaman media utama. Pengaplikasian iklan dengan cara menampilkan gambar di *website* terkenal atau portal berita yang bersangkutan dengan khalayak sasaran yang menyediakan jasa untuk promosi.

  - Media Sosial

    Media sosial sangat berperan penting untuk penyebaran informasi media utama maupun sebagai media informasi yang cepat menyebarkan informasi ke khalayak sasaran. Media sosial dapat menjadi media sekunder dimana dapat memberikan informasi singkat seputar jenis – jenis Dismenorea, gejala – gejala Dismenorea, dan cara penanggulangan Dismenorea. Akun media sosial yaitu:

    Facebook: Dismenorea Primer dan Sekunder

    Twitter: @Dismenorea

    Instagram: Dismenorea

- Media pendukung sebagai pengingat

  Dalam tahap ini media pendukung sebagai pengingat bertujuan untuk mengingatkan khalayak sasaran untuk mengunjungi media utama jika mengalami masalah tentang menstruasi. Media berbentuk *merchandise* yang akan dibagikan dalam acara yang diselenggarakan oleh Kemenkes. *Merchandise* tidak didapatkan secara gratis karena *merchandise* dibagikan sebagai hadiah untuk beberapa pendatang pertama dan untuk beberapa khalayak yang mengikuti acara *giveaway* di Instagram Dismenorea. *Merchandise* akan diberikan kepada 10 khalayak sasaran yang mengunggah ulang gambar yang telah disediakan di akun Instagram Dismenorea. Selain mengunggah gambar, khalayak sasaran juga dihimbau untuk menandai dan mengajak serta beberapa temannya untuk ikut berpartisipasi. Beberapa *merchandise* yang akan dibagikan yaitu:

  - *Banner*

    Banner akan menampilkan informasi singkat tentang Dismenorea. Dicetak dengan *Print Digial* berbentuk *potrait*. *Banner* ini akan ditempatkan di apotek, toko kesehatan, dan acara-acara kesehatan.

  - *Sticker*

    *Sticker* sebagai media yang bisa ditempelkan dimana saja sebagai media promosi. *Sticker* akan dibagikan secara gratis kepada khalayak sasaran di acara seminar kesehatan yang diadakan oleh *mandatory*.

  - Tempat Minum

    Perempuan yang sedang haid tidak boleh kekurangan cairan didalam tubuhnya, hal ini membuat perempuan harus sering minum agar tidak dehidrasi. Tempat minum cocok digunakan sebagai *merchandise* atau media pendukung karena bisa digunakan sehari-hari dan dibawa kemanapun. Di dalam tempat minum juga terdapat gambar atau ilustrasi, logo, dan slogan yang sama dan berkesinambungan dengan media utama yang dapat mengingatkan khalayak sasaran dengan media

utama. Tempat minum akan diberikan kepada 10 perempuan yang datang di awal mengikuti kegiatan seminar yang diadakan oleh *mandatory*.

- Gantungan Kunci dan Pin

Gantungan kunci dapat digunakan sebagai gantungan di tas, kunci, dan lain sebagainya. Terdapat ilustrasi yang sama dengan tampilan *website* dan alamat *website* pada gantungan kunci yang dapat mengingatkan khalayak sasaran dengan media utama. Gantungan kunci akan dibagikan gratis dalam acara seminar kepada 50 orang yang datang pertama ke acara seminar tersebut.

- Tas Kecil atau *Pouch*

Kaum perempuan identik dengan membawa banyak barang, apalagi jika sedang haid atau datang bulan. Haid membuat perempuan harus membawa beberapa perlengkapan seperti pembalut lebih, obat-obat pereda nyeri haid, dan juga pakaian ganti untuk mengantisipasi jika sewaktu-waktu darah yang dikeluarkan sangat banyak atau beberapa masalah lain yang muncul ketika perempuan mengganti pembalut, seperti basah terkena air, atau terkena darah haid. Wadah atau tempat penyimpanan kecil yang bisa dibawa di dalam tas sangat berguna untuk membawa perlengkapan-perlengkapan tersebut. Selain itu juga, wadah kecil atau pouch bisa digunakan untuk menyimpan barang lain seperti alat rias, alat tulis, ataupun uang. Tas kecil akan diberikan kepada 10 perempuan yang datang di awal mengikuti kegiatan seminar yang diadakan oleh *mandatory*.

- Tempat *Tissue* atau Sarbet Kertas

*Tissue* atau Sarbet kertas adalah hal yang sangat diperlukan ketika perempuan haid. Sarbet kertas sangat berguna ketika perempuan mengganti pembalut atau membersihkan vagina setelah membuang air besar maupun kecil agar kesehatan vagina bisa terjaga. Terdapat logo dan desain yang serupa, yang diletakan di tempat *tissue*. Hal ini bertujuan agar mengingatkan khalayak sasaran dengan media utama.

Tempat *tissue* akan diberikan kepada 10 perempuan yang mengikuti kegiatan yang diadakan oleh *mandatory*.

- Kalendar

Penting bagi perempuan untuk selalu mencatat dan mendandai siklus menstruasinya sehingga dapat mengetahui dan menentukan kondisi tubuhnya. Selain itu, perempuan juga bisa lebih mempersiapkan kemunculan darah haid dan obat-obat untuk mengurangi nyeri saat haid. Kalender akan diberikan kepada 5 perempuan yang mengikuti sesi tanya jawab yang di acara seminar yang diadakan oleh Kementrian Kesehatan Republik Indonesia.

- Buku Catatan

Buku catatan berguna untuk menuliskan banyak hal. Bisa dipakai saat belajar ataupun saat bekerja. Khalayak sasaran yang memiliki buku catatan akan selalu melihat sampulnya sebelum menulis di dalamnya. Hal ini membuat buku catatan dipilih sebagai media pendukung yang sesuai karena dapat mengingatkan khalayak sasaran dengan media utama. Buku catatan juga akan diberikan kepada 5 perempuan yang mengikuti sesi tanya jawab yang di acara seminar yang diadakan oleh Kementrian Kesehatan Republik Indonesia.

- Bantal

Salah satu cara untuk mengurangi nyeri ketika haid adalah dengan berbaring dan berada di posisi yang nyaman sehingga badan menjadi rileks dan santai. Bantal bisa digunakan di bagian kepala ataupun bisa dipeluk ketika merasakan nyeri sehingga perempuan lebih nyaman dalam berbaring. Ketika menggunakan bantal, khalayak sasaran akan melihat gambar yang ada di bantal tersebut, dan akan mengingatkan khalayak sasaran dengan media utama. Bantal akan diberikan kepada 10 perempuan yang mengikuti *giveaway* yang diadakan di akun Instagram Dismenorea.

- Tempat sampah meja

  Tempat sampah kecil yang biasa disimpan di meja menampilkan logo dari *website* Dismenorea dan alamat *website*nya. Tempat sampah meja akan mengingatkan khalayak sasaran untuk mengunjungi *website* Dismenorea jika ingin mencari informasi terkait dengan nyeri haid yang khalayak sasaran rasakan sewaktu-waktu. Tempat sampah akan diberikan kepada 10 perempuan yang mengikuti *giveaway* yang diadakan di akun Instagram Dismenorea.

### III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Perlu dilakukan strategi pendistibusian untuk memudahkan penyebaran media utama, yaitu *website* Dismenorea dengan penyebaran *offline* ataupun *online.*

Strategi pendistribusian tersebut yaitu:

1. Strategi pendistribusian *website* Dismenorea secara *offline*

Strategi pendistribusian secara *offline* adalah penyebaran alamat *website* di media pendukung, contohnya dengan:

- Memasukan alamat *website* pada semua media pendukung. Seperti mencantumkannya di tempat minum atau bantal.
- Memasukan alamat *website* pada semua poster, *banner*, iklan, dan media pendukung.

2. Strategi pendistribusian *website* Dismenorea secara *online*

Di strategi ini, pendistribusian memiliki jangkauan yang lebih luas karena semua kendali tidak hanya berada di tangan sendiri tetapi orang lain bisa menjadi perantara melalui media *online.* Promosi *website* Dismenorea akan menggunakan media sosial dengan menggunakan platform yang sedang sering digunakan oleh remaja yaitu Facebook, Intragram, dan Twitter.

3. Menggunakan iklan berbayar

Penyebaran informasi tentang *website* Dismenorea melalui kolom penyebaran informasi yang biasa ditemukan di beberapa *website*, forum, atau portal berita seputar

kesehatan, wanita, remaja, dan *website* lainnya yang sejenis sehingga akan lebih mudah dikenal dan tersampaikan pada khalayak sasaran.

Setelah penentuan strategi pendistribusian, tahap selanjutnya adalah mengatur jadwal untuk penyebaran media sehingga khalayak sasaran bisa menerima informasi keberadaan media Dismenorea. Penyebaran informasi tidak dilakukan didalam satu waktu karena kurang efektif, gampang terlupakan, dan dapat menyebabkan kerugian pada biaya produksi. Maka dari itu penyebaran informasi tentang media diatur waktunya sebagai berikut:

Tabel III.2 Strategi Distributif dan Penyebaran Media

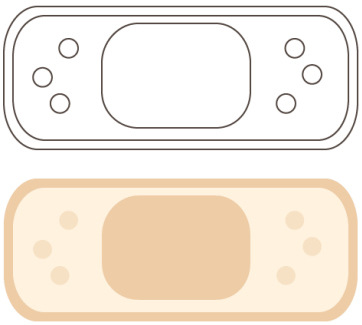
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

| Media | | Bulan dan Tahun | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Januari 2019 | | | | Februari 2019 | | | | Maret 2019 | | | |
| Media Utama | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| *Website* | | | | | | | | | | | | | |
| Media Pendukung | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | Poster Digital | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Media Sosial | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Iklan *Website* | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Banner | | | | | | | | | | | | |
| Media Pengingat | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | Tempat minum (*tumblr*) | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Tas atau wadah kecil (*pouch*) | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Tempat *tissue* | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Kalendar | | | | | | | | | | | | |
| 5 | Bantal | | | | | | | | | | | | |
| 6 | Stiker | | | | | | | | | | | | |
| 7 | Buku Catatan | | | | | | | | | | | | |
| 8 | Tempat Sampah Meja | | | | | | | | | | | | |

### III.3 Konsep Visual

Perancangan ini akan menggunakan visual *flat design* seperti gambar yang berbentuk ilustrasi *vector*. Menurut Gatra (dalam Kusmiati dkk, 1999: h.45) Ilustrasi adalah visualisasi yang dapat terlihat di dalam gambar ilustrasi yang bisa digunakan untuk mendampingi sebuah artikel dengan gaya yang berbeda-beda, yang bisa disesuaikan dengan suasana, watak, dan materi didalam tulisan. Ilustrasi tersebut berguna untuk mewakili pesan yang akan disampaikan sehingga memiliki karakter yang kuat. *Flat Design* sendiri adalah sebuah desain dimana bayangan, bevel, tekstur dan ornament-ornamen dihilangkan dan berfokus terhadap tipografi, ilustrasi dengan dua dimensi, dan warna-warna yang cerah (Anindita., dkk, 2016: h.13).

Warna didalam *flat design* sendiri menggunakan warna yang terang, cerah, dan mengombinasikan wana dengan saturasi dan kontras yang berbeda. Perpaduan warna tersebut membuat *flat design* memberikan kesan yang moderen, minimalis, *simple*, juga *playfull*. *Flat design* juga dapat memberikan kemudahan dalam penyampaian informasi kepada *audience*. (Anindita., dkk, 2016: h.13). Makadari itu digunakan ilustrasi *vector* untuk menggambarkan dan mewakili pesan yang disampaikan pada media *website* Dismenorea sehingga informasi dapat dipahami dengan jelas. *Vector* adalah sebuah gambar atau visual yang dapat dibuat menggunakan media komputer, gambar tersebut berasal dari penggabungan titik-titik menjadi garis baru lalu digabung dan dibentuk atau didesain menjadi sebuah objek sehingga gambar tidak akan pecah ketika diperbesar ataupun diperkecil. (Anindita., dkk, 2016: h.6).



Gambar III.4 Ilustrasi *Vector*
Sumber: Arsip Pribadi (25 Mei 2018)

Selain gambar dengan bentuk ilustrasi, visual juga akan menampilkan pola pada halaman *website*. Pola yang akan digunakan adalah gambar awan. Awan diciptakan melalui empat elemen yaitu air yang dipilih karena sifatnya yang mengalir, es dipilih karena sifatnya yang menyejukan, salju dipilih karena warnanya yang putih, dan gas yang mana menjadikan awan sebagai benda yang terlihat lembut. Maka awan yang putih dan lembut dapat menggambarkan sifat lembut dan sifat perempuan yang ideal.

Menurut Kartini (1989: h.4) perempuan memiliki sifat yang menonjol atau yang paling terlihat yaitu lemah lembut, sopan, cantik, dan anggun. Sedangkan warna putih dari awan mempunyai arti yang menurut Rustan (2009: h.17) dalam psikologi warna, warna putih melambangkan suci, bersih, bercahaya. Hal ini cocok dengan sifat perempuan. Pemilihan pola juga bertujuan untuk memberikan kesan yang ceria dan sederhana, cocok dengan khalayak sasaran yaitu perempuan remaja akhir. Awan banyak ditampilkan disetiap bagian dari halaman *website*. Awan juga menjadi salah satu ciri khas *website* Dismenorea. Warna awan yang putih menjadi kontras ketika dipadukan dengan warna dasar *website* yaitu merah muda.



Gambar III.5 Awan
Sumber: Arsip Pribadi (1 September 2018)

Untuk menghasilkan konsep visual yang maksimal, ada beberapa yang perlu diperhatikan, diantaranya adalah format desain yang dibuat berdasarkan perancangan media utamanya, seperti sistem navigasi, tata letak dan layout dari halaman web, tipografi atau pemilihan huruf, ilustasi yang dipakai, letak halaman, perancangan ilustrasi, warna dan lain sebagainya. Konsep-konsep tersebut akan dijelaskan pada sub-bab yang selanjutnya.

### III.3.1 Format Desain

*Website* Dismenorea dibuat pada resolusi atau ukuran dengan desain layout yang *responsive* atau menyesuaikan dengan layar perangkat. *Website* dengan gaya *responsive* adalah sebuah metode atau pendekatan dalam mengenalkan *website* kepada pengunjung dengan desain yang bertujuan untuk mengoptimalkan pengalaman pengunjung dalam mengakses dan mendapatkan informasi dalam *website* tersebut, metode ini akan menyesuaikan konten dalam *website* seperti ukuran huruf, ukuran gambar, *user interface*, dan tata letak dengan lebar layar dan resolusi perangkat yang dipakai oleh pengguna agar pengguna merasa nyaman dan familiar dengan tampilan *website* (Fujimoto, 2018). *Website* yang *responsive* dapat diakses melalui komputer dengan standar resolusi layar *Full HD* sebesar 1920 x 1080 lanskap, dan *mobile* dengan standar resolusi layar HD atau *High Devinition* sebesar 1280 x 720 *pixel* dan perbandingan layar sebesar 16:9.

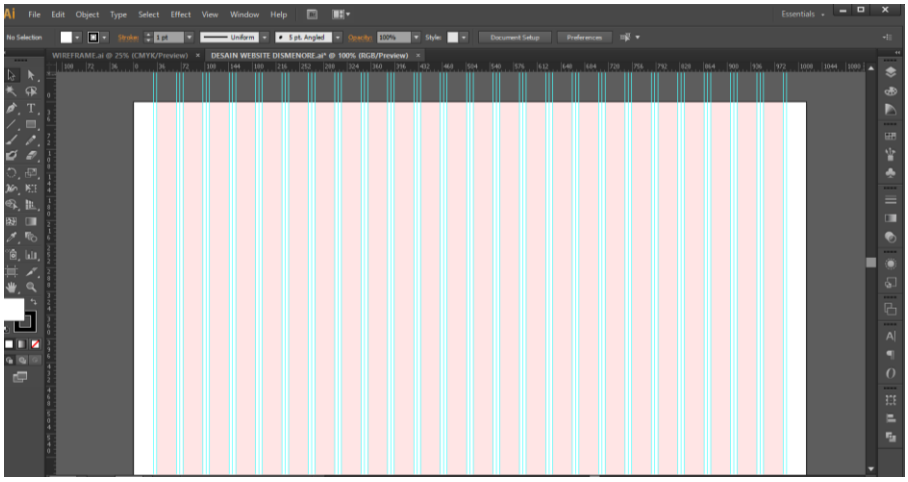
### III.3.2 Tata Letak

*Layout* adalah tata letak dari elemen-elemen desain di dalam suatu bidang dalam media tertentu yang berfungsi untuk mendukung konsep dan pesan yang akan di informasikan (Rustan, 2005: h.5). Makadari itu *layout* adalah salah satu faktor penting di dalam perancangan suatu desain agar pesan yang akan disampaikan terstruktur dan dapat diterima dengan baik oleh khalayak sasaran. Tata letak atau *layout* dari *website* Dismenorea menggunakan *wireframe*. *Wirefram*e adalah struktur yang ada di dalam *website* untuk menetapkan beberapa fungsi seperti *sliders, tabs,* dan lainnya tanpa adanya warna atau gambar apapun, hanya terdapat garis yang terstruktur saja.

*Wireframe* dibuat pada tahap awal pembuatan desain *website* yang berguna untuk menentukan komponen atau struktur yang ditampilkan dalam *website*.

Agar tampilan maksimal, *layout* pada *website* dismenorea disusun menggunakan *Grid System*. *Grid System* adalah sebuah struktur yang terdiri dari garis horisontal dan garis vertikal dua dimensi sehingga menampilkan susunan kolom dan baris, biasa dipakai saat mendesain sebuah *website*, dan juga percetakan. Metode ini efektif karena menghasilkan tata letak yang konsisten dan rapih dengan HTML dan CSS, sehingga saat membuat desain *website*, sistem grid adalah komponen yang penting untuk membangun *website*. (Anto, 2015).

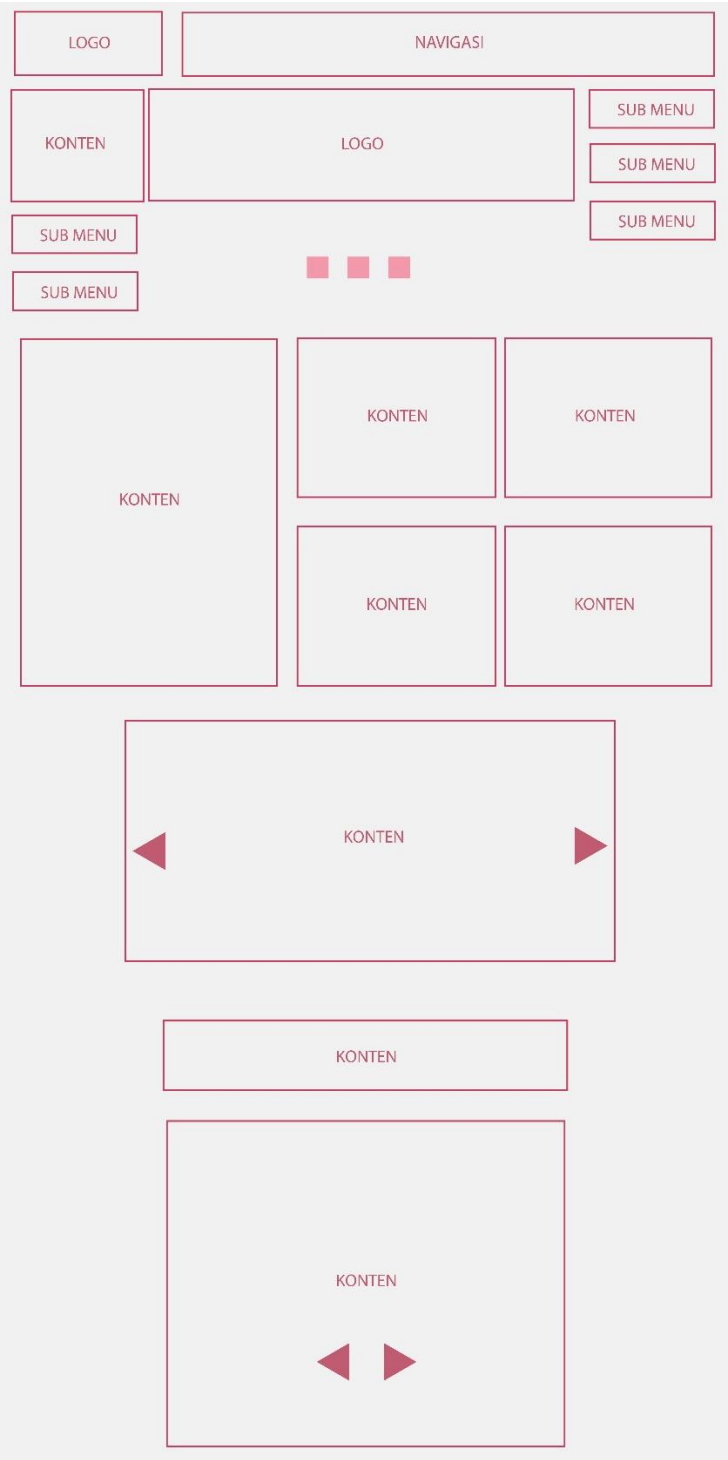
*Website* Dismenorea menggunakan sistem grid dengan jenis 24 kolom grid, dimana terdapat beberapa garis yang berjumlah 24 ke samping dan kebawah. Pemilihan 24 kolom grid akan cocok dijadikan acuan penempatan gambar, ukuran kolom yang ideal dan jumlah kolom yang pas menjadikan gambar-gambar ilustrasi dalam *website* Dismenorea tertata lebih jelas dan lebih rapih. *Grid System* akan digunakan dengan aplikasi Adobe Illustrator dan *Grid System* di unduh dari *website* penyedia *Grid System* yaitu 960.gs.



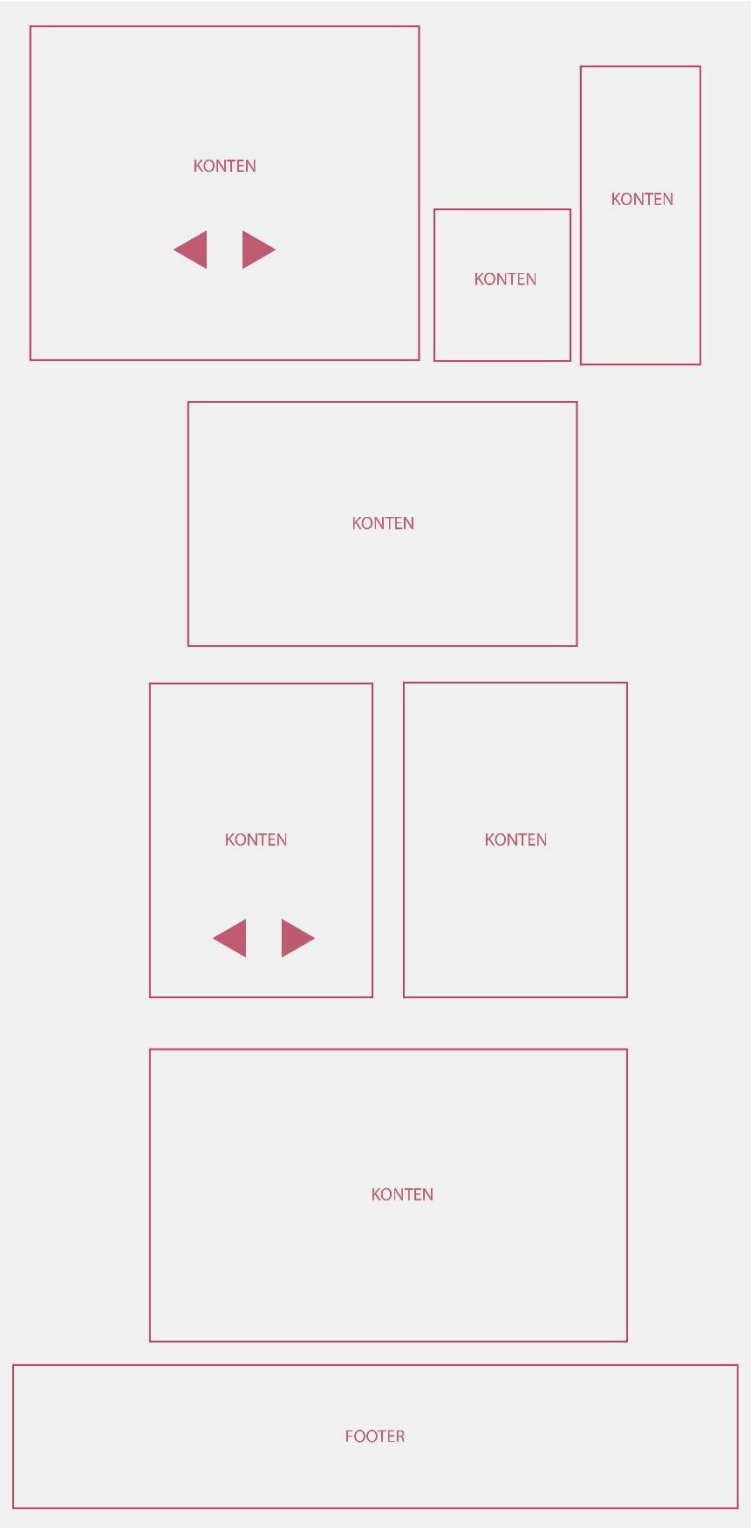
Gambar III.6 *Grid System*
Sumber: Arsip Pribadi (1 September 2018)

*Wireframe* atau *layout* yang digunakan dalam perancangan *website* Dismenorea mempunyai dua jenis, yang pertama adalah *layout* yang ditampilkan jika *website* dibuka menggunakan perangkat komputer, dan yang kedua adalah tampilan ketika

*website* dibuka menggunakan perangkat *mobile* atau tablet. *Layout* yang akan ditampilkan melalui komputer adalah sebagai berikut:

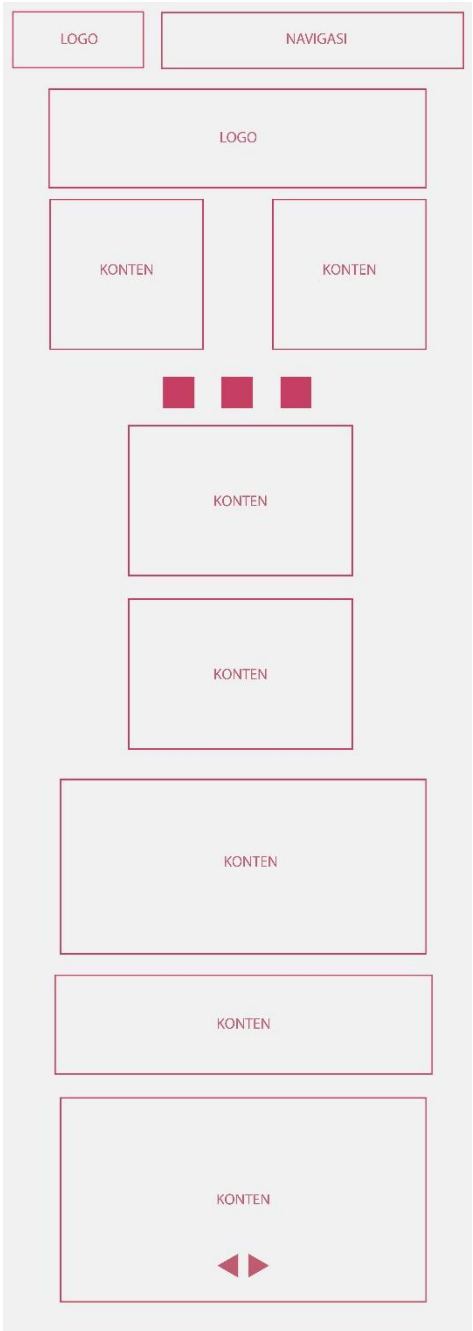



Gambar III.7 *Wireframe Website* Dismenorea
Sumber: Arsip Pribadi (25 Mei 2018)

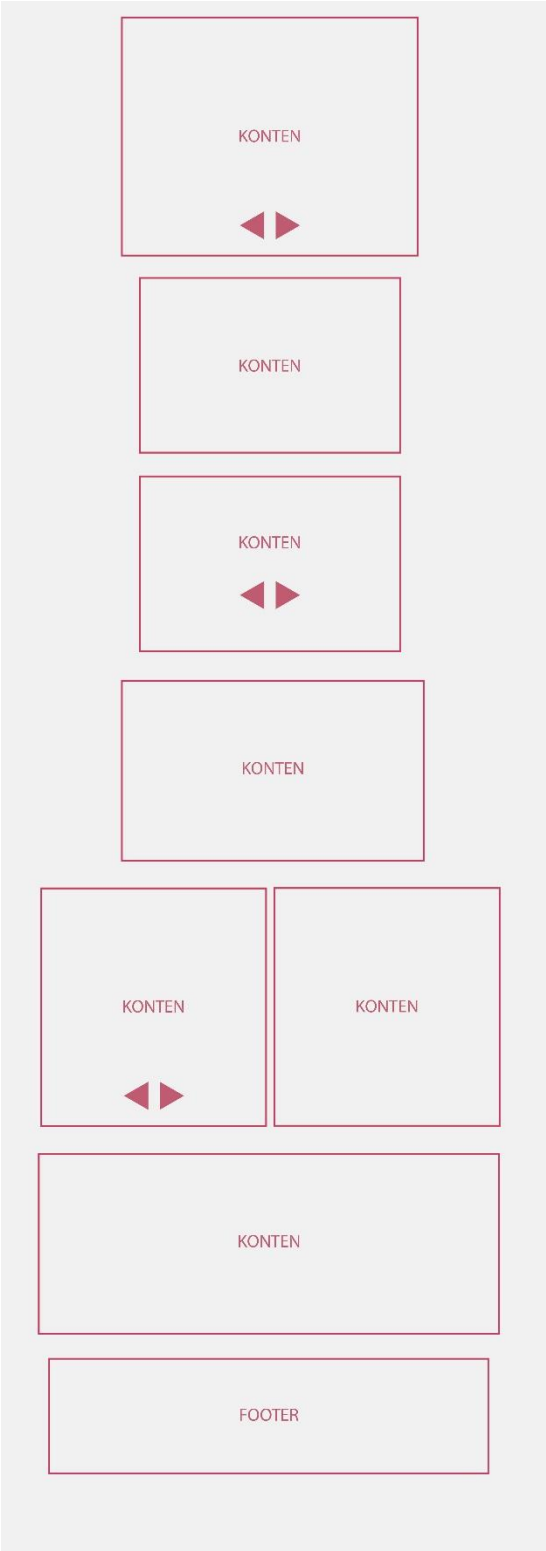



Gambar III.8 Sambungan *Wireframe Website* Dismenorea
Sumber: Arsip Pribadi (25 Mei 2018)

*Layout* atau *wireframe website* Dismenorea yang dibuka melalui komputer berbeda dengan *layout website* yang dibuka lewat tablet atau *mobile*. *Layout website* yang dibuka lewat *mobile* tampilannya lebih ramping karena layarnya yang vertikal. Berikut adalah *layout website* Dismenorea yang ditampilkan melalui *mobile*.




Gambar III.9 *Wireframe Website* Dismenorea Melalui *Mobile*
Sumber: Arsip Pribadi (2 September 2018)




Gambar III.10 Sambungan *Wireframe Website* Dismenorea Melalui *Mobile*
Sumber: Arsip Pribadi (2 September 2018)

### III.3.3 Tipografi

Menurut Jefkins (1997: h.48) Tipografi adalah sebuah seni memilih huruf dari banyak jumlah desain atau rancangan huruf yang sudah tersedia lalu menggabungkannya dengan jenis huruf lainnya yang berbeda, tipografi juga berarti menggabungkan kata-kata yang sesuai dengan desain yang tersedia, menggunakan ukuran dan ketebalan yang berbeda. Tipografi yang baik adalah yang terbaca dan menarik, juga dapat menciptakan gaya atau *style* dan karakter atau dapat menjadi karakteristik sebuah subjek. Menurut Sihombing (2001: h12) tipografi adalah ilmu yang dengan eksklusif mempelajari mengenai huruf.

Tipografi yang digunakan dalam perancangan *website* Dismenorea adalah tipografi dengan jenis huruf San Serif. Jenis huruf San Serif tanpa strip di ujung hurufnya. San Serif juga mempunyai ketebalan huruf yang sama. Jenis huruf ini memberikan kesan modern dan efisien. Kesederhanaan yang dimiliki San Serif membuatnya mudah untuk dibaca. Jensi huruf San Serif juga dipilih karena sesuai dengan remaja akhir yang bersifat modern dan kekinian. Huruf pada logo Dismenorea menggunakan jenis huruf tersebut yang dibuat menyesuaikan dengan tema *website* Dismenorea yang menampilkan banyak ilustrasi. Huruf dibuat manual dengan menggunakan *software* Adobe Ilustrator.




Gambar III.11 Logo Dismenorea
Sumber: Arsip Pribadi (20 Mei 2018)

Logo Dismenorea melekuk dan tebal sehingga lebih terkesan menyenangkan. Huruf "O" dibuat seperti bentuk obat untuk menandakan bahwa Dismenorea adalah sebuah hal yang berhubungan dengan kesehatan. Logo berwarna putih karena psikologis warna

putih yang mana menampilkan kesan rendah hati, suci, bersih, bercahaya, netral, saling menghormati, kebenaran, sederhana, aman, damai dan harapan Rustan (2009: h.17), sehingga cocok dengan harapan dari terbangunnya *website* Dismenorea.

*Font* yang digunakan dalam konten dan isi *website* Dismenorea adalah font bernama Nirmala UI adalah font yang di desain oleh David Brezina, Valentin Brustaux, Jo De Baerdemaeker, dan John Hudson. Jacob (2017). Font ini termasuk kedalam jenis huruf San Serif. Nirmala UI tersedia dalam tiga jenis, yaitu *Semilight, Regular,* dan *Bold*. Perbedaan terletak dari ketebalan font tersebut. Nirmala UI dipilih karena bentuknya yang sesuai dengan tema *website* Dismenorea dan sifatnya yang sesuai dengan khalayak sasaran. Dalam perancangan *website* Dismenorea, ketiga pilihan jenis Nirmala UI dipakai dan dipadu padankan.




Gambar III.12 *Font* Nirmala UI Semilight
Sumber: Arsip Pribadi (20 Mei 2018)

*Font* Nirmala UI Semilight digunakan pada beberapa konten *website* yang hurufnya berada di atas visualisasi dengan warna yang mencolok agar terkesan sederhana, tetap rapih, dan tidak mencolok.




Gambar III.13 *Font* Nirmala UI Regular
Sumber: Arsip Pribadi (20 Mei 2018)

*Font* Nirmala UI Regular digunakan pada hampir semua konten di dalam *website* karena tampilannya yang sederhana, jelas, dan mudah terbaca di ukuran apapun, sehingga cocok dengan khalayak sasaran yaitu remaja akhir.



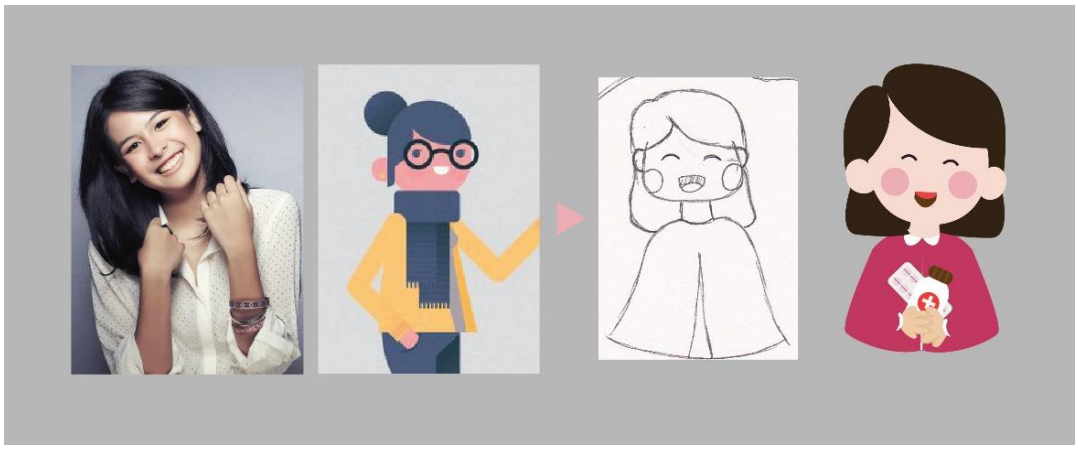

Gambar III.14 *Font* Nirmala UI Bold
Sumber: Arsip Pribadi (20 Mei 2018)

*Font* Nirmala UI Bold digunakan pada semua judul di dalam konten *website* Dismenorea karena tampilan dengan garis yang tebal sehingga menarik perhatian, sederhana, jelas, dan mudah terbaca sehingga cocok dijadikan *font* untuk menunjukan judul isi di dalam *website* Dismenorea.

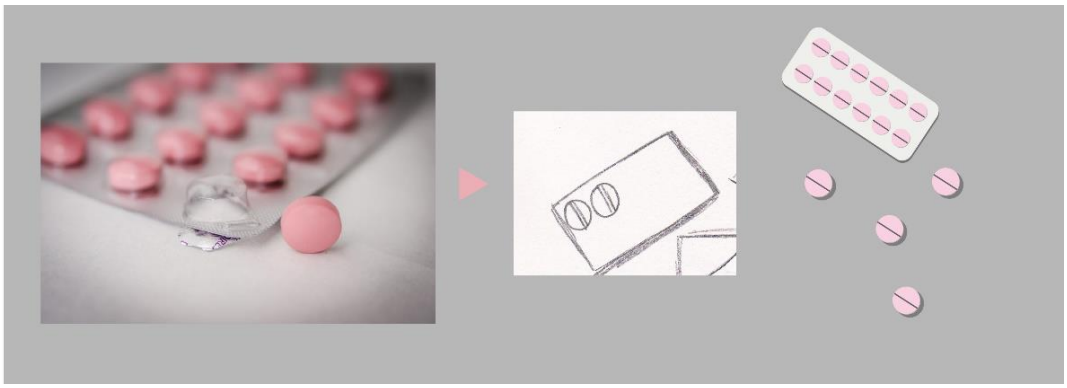
Dalam pengaplikasian dalam *website* Dismenorea, ukuran *font* bermacam-macam. Untuk judul, ukuran *font* adalah 13,5pt. Lebih besar dari ukuran *font* konten *website* yaitu 10,5pt. Ukuran ini dipilih karena khalayak sasaran adalah remaja akhir yang menyukai sesuatu yang cepat, moderen, sederhana, tetapi tetap jelas, maka dari itu pemilihan ukuran *font* adalah ukuran yang dapat jelas terbaca tetapi tidak membuat tampilan *website* menjadi penuh dengan teks sehingga terkesan mempunyai banyak materi. Ukuran *font* yang ditampilkan melalui *handphone* atau tablet adalah ukuran yang otomatis disesuaikan dengan ukuran layar medianya karena *website* dibangun dengan format responsif.

### III.3.4 Ilustrasi

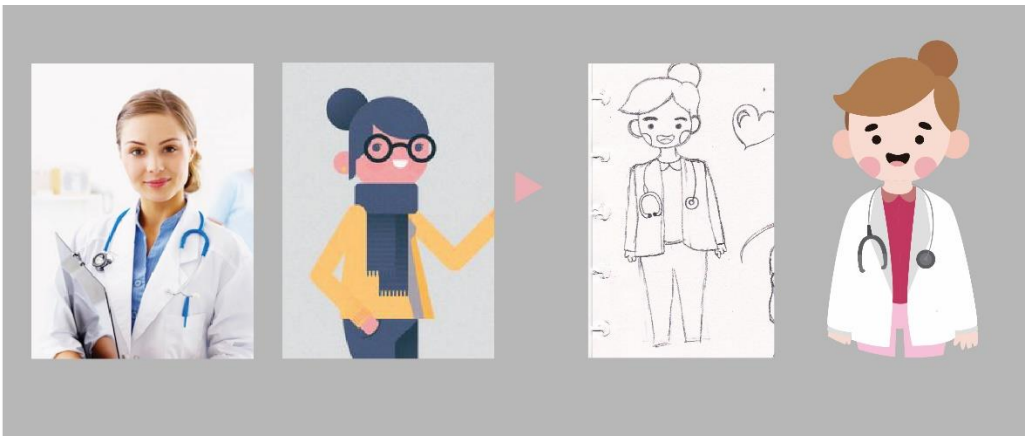
Ilustrasi adalah salah satu unsur penting yang banyak digunakan dalam komunikasi periklanan maupun percetakan, ilustrasi dianggap sebagai bahasa yang universal yang dapat menyatukan perbedaan kata-kata. Ilustrasi dapat menjelaskan dan mengungkapkan suatu hal dengan lebih cepat dan berhasil dibandingkan dengan teks (Bharata dan Triadi, 2010: h.13). Ilustrasi yang dibuat menggunakan konsep *flat design* yaitu dua dimensi dan menggunakan warna-warna yang cerah, ilustrasi tidak menggunakan bayangan, tekstur, dan ornamen (Anindita., dkk, 2016: h.13). Ilustrasi dalam perancangan *website* Dismenorea adalah gambar yang dibuat dari khalayak sasaran, dan peralatan yang familiar dengan perempuan dan menstruasi. Salah satu contohnya adalah gambar remaja perempuan, obat, dan dokter.



Gambar III.15 Ilustrasi Remaja Perempuan
Sumber: Arsip Pribadi (20 Mei 2018)



Gambar III.16 Ilustrasi obat
Sumber: Arsip Pribadi (20 Mei 2018)



Gambar III.17 Ilustrasi dokter
Sumber: Arsip Pribadi (20 Mei 2018)

Ilustrasi pertama kali dibuat dengan sketsa manual menggunakan pensil di buku sketsa. Setelah selesai dan dirasa cukup, sketsa di *scan* dengan format .jpg. Setelah menjadi *image* atau gambar, sketsa di *drag* atau dimasukan ke dalam aplikasi Adobe Illustrator CS6 untuk selanjutnya akan di *tracing* atau dibentuk menggunakan salah satu fitur yang disediakan aplikasi yaitu *pen tool*.

### III.3.5 Warna

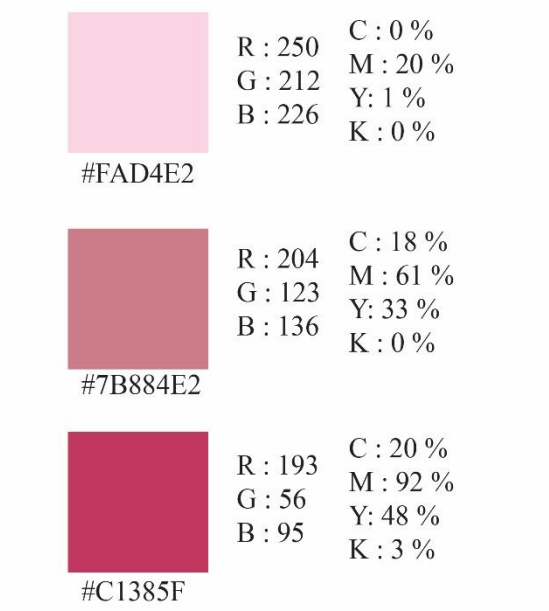
Warna adalah cahaya yang dipantulkan oleh suatu objek ke mata manusia. Hal ini membuat kerucut warna yang ada di retina mata bereaksi dan menimbulkan gejala warna pada objek-objek yang dilihat oleh mata sehingga dapat memberikan dan mengubah persepsi manusia (Junaedi, 2003: h.14). Junaedi (2003: h.14) juga menjelaskan bahwa warna terbagi menjadi dua sifat, yaitu warna panas dan warna dingin. Warna panas salah satunya adalah merah dan jingga. Warna yang termasuk kedalam warna panas dapat memunculkan sifat hangat, segar, menyenangakan, merangsang, dan bergairah. Berbeda dengan warna panas, warna dingin salah satunya adalah hijau, warna ini memiliki sifat dan pengaruh sunyi dan tenang.

RGB dan CMYK adalah model warna yang sering dipakai didalam dunia desain. RGB terdiri dari tiga warna yaitu: merah (Red), hijau (Green), biru (Blue). Warna tersebut ditambahkan dengan warna lain untuk menghasilkan berbagai macam warna. Fungsi utama dari RGB adalah menampilkan citra atau gambar melalui media digital menggnakan warna RGB. Berbeda dengan RGB, CMYK terdiri dari empat warna yaitu: Cyan, Magenta, Kuning, dan KeyBlack. CMYK adalah model warna yang sering dipakai di percetakan warna (Sururi, 2016: para 17). Model warna yang dipilih untuk perancangan media utama *website* Dismenorea adalah RGB. RGB dipilih agar tampilan *website* lebih maksimal, sedangkan model warna yang dipilih untuk perancangan media pendukung adalah CMYK karena media utama akan dicetak. Palet warna yang dipakai dalam perancangan *website* Dismenorea adalah warna-warna yang tergolong kedalam warna hangat yaitu merah muda. Merah muda adalah warna campuran dari

merah dan putih. Rustan (2009: h.17) menjelaskan tentang sifat yang ditimbulkan oleh warna. Sifat-sifatnya yaitu:

- Merah Muda

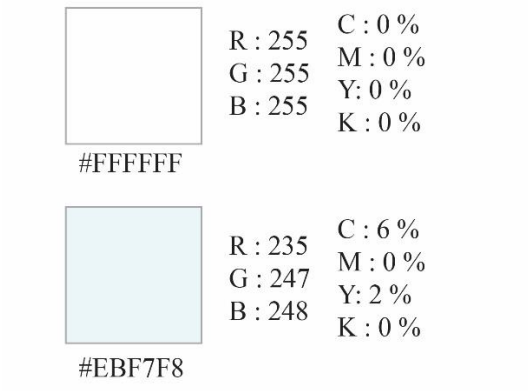
Merah muda menampilkan sifat bersyukur atau berterimakasih, menghargai, kagum, simpati, feminism, kesehatan, romantic, cinta, dan kepolosan. Warna merah muda dipakai sebagai dasar dan sebagai warna utama dalam perancangan *website* Dismenorea karena sesuai dengan sifat dari khalayak sasaran yang adalah remaja perempuan. Warna merah muda yang digunakan dalam perancangan *website* Dismenorea adalah:




Gambar III.18 Merah Muda
Sumber: Arsip Pribadi (19 Mei 2018)

- Putih

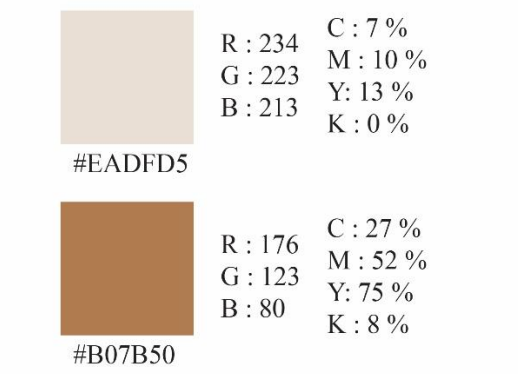
Putih menampilkan sifat yang rendah hati, suci, bersih, bercahaya, netral, saling menghormati, kebenaran, sederhana, aman, damai dan harapan. Warna putih adalah warna yang banyak muncul dalam perancangan *website* Dismenorea karena tampilannya yang pas jika disatukan dengan merah muda. Warna putih yang digunakan dalam perancangan *website* Dismenorea adalah:




Gambar III.19 Putih
Sumber: Arsip Pribadi (19 Mei 2018)

- Coklat

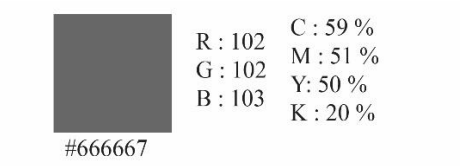
Warna coklat menampilkan sifat tenang, stabil, dan berani. Warna coklat yang digunakan dalam perancangan *website* Dismenorea adalah:




Gambar III.20 Coklat
Sumber: Arsip Pribadi (19 Mei 2018)

- Abu-abu

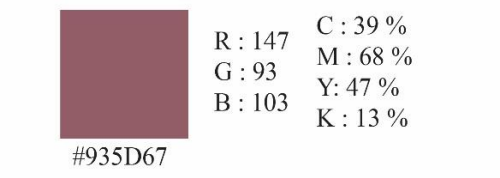
Abu-Abu menampilkan sifat yang dapat diandalkan, aman, stabil, halus, bijaksana, dan elegan. Warna abu-abu juga sering diartikan dengan emosi yang kuar dan formal. Warna abu-abu yang digunakan dalam perancangan *website* Dismenorea adalah:




Gambar III.21 Abu-abu
Sumber: Arsip Pribadi (19 Mei 2018)

- Ungu

Ungu menampilkan sifat kreativitas, sensul, dan misterius. Warna ungu adalah salah satu warna yang banyak dipakai dalam perancangan *website* Dismenorea.




Gambar III.22 Ungu
Sumber: Arsip Pribadi (19 Mei 2018)