

## **ABSTRAK**

**Gracelina**

### **Pengolahan Grafis Pada Media Visual Pendidikan Seks Remaja**

Masalah seksual merupakan hal penting dalam proses hidup setiap individu. Namun di Indonesia, banyak media yang memberikan informasi seksual yang tidak sesuai dengan usia anak-anak. Baik dari segi isi maupun pengolahan visualnya sehingga menimbulkan perasaan tidak nyaman saat membacanya

Kurangnya informasi yang dimiliki oleh orangtua seringkali turut mempengaruhi proses penyampaian informasi kepada anak remaja. Orangtua dari remaja yang menganggap seks sebagai suatu hal yang tabu, Sehingga anak remaja mendapatkan informasi yang keliru yang didapat dari luar.

Melalui pengolahan grafis yang didasarkan pada teori-teori Desain Komunikasi Visual , penulis ingin merancang media-media cetak yang dapat memotivasi remaja untuk mengenal kehidupan perkembangan tubuhnya dengan seksnya dengan baik.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN HASIL KARYA PRIBADI	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR DAN UCAPAN TERIMA KASIH	v
DAFTAR ISI	vii

### BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Perancangan	3
1.5 Ruang Lingkup Perancangan	3
1.6 Cara Pengumpulan Data	4
1.6.1 Studi Lapangan	
1.6.2 Studi Literatur	

### BAB II LANDASAN TEORITIS

2.1 Psikologi Perkembangan Manusia	6
2.1.1 Pola Umum pertumbuhan Fisik	7
2.2 Masa Remaja	8
2.2.1 Sikap dan Perilaku Moral Remaja	9
2.2.2 Pertumbuhan dan Perkembangan Fisik	10
2.2.3 Pertumbuhan dan Perkembangan Fisik Secara Umum	10
2.2.4 Pertumbuhan dan Perkembangan Fisik Secara khusus	10
2.2.4.1 Pertumbuhan dan Perkembangan Fisik Anak Laki-Laki	10
2.2.4.1 Pertumbuhan dan Perkembangan Fisik	

Anak Perempuan	11
2.2.4 Pertumbuhan dan Perkembangan Sosial-Moral	12
2.2.4 Pertumbuhan dan Perkembangan Seksual	13
2.3 Proses Belajar Remaja	15
2.3.1 Tiga Ektevitas Otak dalam belajar	16
2.3.2 Mengenal dan Memahami Gaya Belajar	16
2.3.3 Kecerdasan Visual Spasial	18
<b>BAB III ANALISIS MASALAH</b>	
3.1 Objek Perancangan	19
3.2 <i>Target Audience</i>	20
3.3 Konsep Perancangan	22
3.3.1 Perencanaan Media	23
3.3.2 Perencanaan Kreatif	27
3.3.2.1 Headline dan Teks	40
3.3.2.2 Konsep Visual	30
3.3.3 Visualisasi Karya	30
<b>KESIMPULAN DAN SARAN</b>	58
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	59
<b>KOMENTAR DOSEN PENGUJI</b>	60
<b>DATA PENULIS</b>	61