

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF DIGITAL EDUKASI SEKS UNTUK ANAK-ANAK USIA 4 – 6 TAHUN

Luh Putu Ayu Kusumawati Wardhana¹ Meirina Lani Anggapuspa²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: luhwardhana16021264007@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: meirinaanggapuspa@unesa.ac.id

Abstrak

Masa anak-anak merupakan masa yang vital bagi kelanjutan kehidupannya kelak. Masa ini merupakan masa pondasi yang harus benar-benar dijaga dan diawasi tumbuh kembangnya. Namun orangtua sebagai orang yang terdekat dengan perkembangan anak, tidak mungkin bisa mendampingi dan mengawasi setiap detik. Oleh karena itu resiko kejahatan sangatlah besar, termasuk kekerasan seksual terhadap anak. Menurut data LPSK, terdapat 206 kasus kekerasan seksual yang tercatat pada tahun 2018. Alangkah lebih baik juga terdapat langkah pencegahan untuk mengurangi jumlah kasus kejadian. Metode perancangan yang digunakan adalah metode desain yakni identifikasi, pengumpulan data, analisis, pengkonsepan, visualisasi, dan final. Dengan menggunakan analisis data SWOT dari perbandingan terhadap media yang sudah di publikasikan. Perancangan ini diciptakan sebagai media solusi mencegah dan mengurangi kasus kekerasan seksual terhadap anak, serta mengubah stigma buruk terhadap edukasi seksual. Yakni dengan mengemas materi edukasi seksual menjadi lebih ramah anak yaitu buku interaktif digital yang berisi cerita serta permainan.

Keywords: Edukasi Seksual, Anak-anak, Pencegahan, Buku Interaktif

Abstract

Childhood is a vital period for the future of ones life. This is the foundation period that must be carefully guarded and watched over its growth. However, as parents who are closest to the child's development, it is not possible to watch over and guide every second. Therefore the risk of crime is huge, including sexual violence against children. According to LPSK data, there were 206 cases of sexual violence recorded in 2018. It would be better if there is a preventive measures to reduce the number of incident cases. By using a design method that is identification, data collection, analysis, conceptualization, visualization, and final. By using SWOT data analysis from a comparison with existing published media. This design was created as a media solution to prevent and reduce cases of sexual violence against children, as well as changing the bad stigma of sexual education. By presenting sexually explicit material into a kid-friendly, digital interactive book that contains stories and games.

Keywords: Sexual Education, Children, Prevention, Interactive Books

PENDAHULUAN

Dari aturan dan hukum yang ditetapkan pemerintah, terdapat tiga pembagian jalur pendidikan di Indonesia, jalur tersebut ialah pendidikan formal, pendidikan non-formal, dan pendidikan informal yang tertulis dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (kelembagaan.ristekdikti.go.id, 2016). Pendidikan yang diperoleh dari keluarga dan lingkungan siswa, yang kegiatan belajarnya

dilakukan secara mandiri, berulang-ulang, sadar, dan bertanggung jawab adalah jenis pendidikan informal. Beberapa contoh materi pendidikan informal yakni; pendidikan etika, agama, moral, empati, sopan santun, dan berbagai norma untuk bersosialisasi dengan lingkungan (pelajaran.co.id, 2019).

Perkembangan dari pendidikan informal di Indonesia sangatlah fluktuatif. Karena diajarkan pada tiap individu dengan latar belakang keluarga

serta berada di lingkungan yang berbeda. Di Indonesia sendiri juga memiliki diversitas budaya dan aturan norma yang beragam, mulai dari norma adat hingga agama. Karena itulah hasil dari pendidikan informal ini sangat beragam pula. Namun meski begitu, ada satu aspek yang masih sama dalam pendidikan informal di Indonesia. Yakni tabunya pendidikan terhadap edukasi seksual bagi individu. Hal ini masih menjadi pro-kontra yang panjang dalam perdebatan masyarakat Indonesia. Sementara kasus pelanggaran terkait seksualitas seseorang masih tergolong tinggi.

Pelanggaran terhadap hak seksual seseorang beragam jenisnya. Namun yang marak adalah pelecehan dan atau kekerasan seksual. Istilah pelecehan dan kekerasan seksual sering tumpang tindih maknanya. Pengertian dari kekerasan seksual menurut Komnas Perempuan dalam Naskah Akademik Rancangan Undang-Undang tentang Penghapusan Kekerasan Seksual yaitu setiap perbuatan yang merendahkan, menghina, menyerang dan atau perbuatan lainnya terhadap segala hal yang berkaitan secara seksual baik fisik maupun mental dengan paksa. Sementara pelecehan seksual ialah tindakan seksual lewat sentuhan fisik maupun non-fisik organ seksual seseorang dengan paksa (mappifhui.org, 2020). Sehingga dapat disimpulkan bahwa setiap kasus pelecehan seksual termasuk bagian dari kekerasan seksual.

Kasus pelecehan seksual termasuk ke dalam jenis kasus pelanggaran Hak Asasi Manusia dengan jumlah kejadian yang cukup tinggi di Indonesia. Dalam Catatan Tahunan atau biasa disebut CATAHU KOMNAS Perempuan di Indonesia, setidaknya dari CATAHU 2019 selama tahun 2018 telah terdapat 406.178 kasus kekerasan pada perempuan. Yang bila dijabarkan lagi dalam kriteria ranah privat atau personal terdapat 71% persen yang di dalamnya terdapat 2.988 kasus kekerasan seksual (komnasperempuan.go.id, 2019). Lalu menurut Lembaga Perlindungan Saksi dan Korban atau LPSK, kasus kekerasan seksual pada anak juga semakin meningkat. Dari tahun 2017 yang terdapat 81 kasus, menjadi 206 kasus di tahun 2018 (detik.com, 2019).

Kurniasari dkk (2017: 293) melakukan survei untuk menemukan prevalensi kekerasan

yang terjadi pada anak laki-laki dan anak perempuan di Indonesia. Menggunakan sampel warga negara Indonesia dengan usia antara 13-24 tahun. Hasil dari survei tersebut menyatakan bahwa terdapat prevalensi kekerasan seksual 6.36% laki-laki dan 6.28% perempuan mengalami paling tidak salah satu jenis kekerasan seksual sebelum umur 18 tahun.

Penyebab dari maraknya kejadian ini sangatlah kompleks, karena terintegrasi dari kondisi sosio-ekonomi, mental, dan fisik dari masing-masing pelaku dan korban. Dalam jurnalnya, Raijaya dkk (2017) menyimpulkan empat garis besar yang dapat menjadi acuan penyebab terjadinya pelecehan seksual pada anak. Empat hal tersebut adalah : pelaku sebagian besar berasal dari kelas ekonomi menengah kebawah, tingkat pendidikan pelaku pun rendah, konten media sosial mempengaruhi psikis pelaku, serta kondisi keluarga pelaku maupun korban bermasalah.

Kemudian untuk penanganan kasus ini di Indonesia juga masih kurang diperhatikan. Dalam jurnal Amanda dkk (2016: 3, 5) memaparkan hasil survei kekerasan terhadap anak yang dilakukan pada tahun 2013. Data menunjukkan sejumlah 78,8% anak laki-laki dan 85,1% anak perempuan tidak mengerti pelayanan atau bantuan ketika mengalami kekerasan, termasuk kekerasan seksual. Selain itu dalam menanggapi kasus-kasus kekerasan dan atau pelecehan seksual, pemerintah hanya merespon dengan revisi hukum UU, Perpu dan sebagainya yang belum dirasa cukup untuk memayungi semua jenis kasus kekerasan seksual.

Sedangkan Robert Prentky menyebutkan bahwa dalam mengatasi kasus kekerasan seksual terhadap anak secara efektif, perlu dilihat dari banyak aspek, tidak hanya dari perspektif penghukuman saja. Untuk pemahaman yang komprehensif, diperlukan penelitian secara interdisipliner untuk pembuktian penanganan yang terbaik bagi pelaku dan korban, serta penerapan upaya prevensi yang tepat (Amanda, dkk. 2016).

Sementara ini, langkah prevensi yang tampak nyata hanya dilakukan dari kalangan praktisi individu. Yakni contohnya oleh psikolog yang menerbitkan buku bertema hal serupa, serta penulis-penulis lain. Kebanyakan media buku ini tidak terintegrasi dengan sistem untuk penindakan

kasus kekerasan seksual terhadap anak-anak dari pemerintah.

Untuk itulah perlu dilakukan upaya ekstra membantu prevensi agar tidak semakin banyak terjadi kasus serupa. Salah satu langkah paling krusial untuk upaya prevensi adalah dengan edukasi. Namun sayangnya, kondisi sosial di Indonesia masih menganggap edukasi seksual adalah hal yang tabu dan kotor. Masih banyak mitos-mitos dan asumsi yang tidak benar mengenai perihal seksual tersebar. Hal inipun tentu dapat membahayakan baik mental, fisik, maupun nyawa seseorang.

Solusinya adalah dengan membuat sebuah media edukasi seksual yang dapat merubah stigma negatif masyarakat tersebut. Dari garis besar ide tersebut kemudian muncul rumusan masalah. Rumusan masalah dari perancangan ini adalah, “bagaimana menyampaikan pesan preventif melalui konten buku digital edukasi seksual untuk anak-anak?”. Kemudian, “Bagaimana perwujudan visualisasi dari buku digital edukasi seksual untuk anak-anak?”.

Rumusan masalah pertama dapat dijawab dengan membuat konten yang sesuai dengan sasaran audiens misal anak-anak serta informasi yang jelas, faktual, serta dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari. Dalam perancangan ini memilih target audiens anak-anak sebab anak-anak masih memerlukan bantuan dan bimbingan dari orang dewasa baik orangtua maupun guru untuk mempelajari norma-norma sosial, terkait mana yang baik dan buruk.

Tahap perkembangan anak-anak pun bertahap, jenis edukasi seksual yang akan diajarkan nantinya pun berbeda-beda mengikuti kebutuhan sosial dan mental anak. Masa saat kehidupan anak berkembang. Semua aspek mengalami perubahan signifikan, berawal lingkungan hidup orang tua – keluarga – sekolah-teman-teman – termasuk rangkaian perubahan sifat, sikap, minat, dan cara penyesuaian. Proses berpikir yang mulanya didominasi oleh khayalan-khayalan, sampai proses berpikir secara objektif dan riil (Gunarsa, 2008:60). Pada usia 4 - 6 tahun, merupakan masa-masa pondasi dalam tumbuh kembang anak-anak. Mereka berada di fase masa Emas atau masa ketika tingkat keingintahuan untuk hal baru sedang tinggi-tingginya. Selain itu di usia tersebut anak akan mempelajari sesuatu

secara utuh tanpa pertimbangan baik atau buruk. Dari pertimbangan tersebut, upaya pencegahan terjadinya kekerasan seksual bisa dilakukan melalui perancangan buku interaktif digital mengenai edukasi seksual dengan target usia 4 – 6 tahun, di masa awal kanak-kanak.

Pelaksanaan perancangan difokuskan pada metode pembuatan buku interaktif digital untuk anak-anak usia 4-6 tahun tentang edukasi seksual. Mengenai konten mengenai edukasi seksualnya akan terfokus pada tiga garis besar, yakni membedakan jenis kelamin laki-laki dan perempuan, sekilas fungsi alat kelamin mereka, dan cara menjaga diri dari pelecehan seksual. Yang kemudian akan dibandingkan dengan media serupa berupa buku yang telah dipublikasikan ke masyarakat luas. Yakni buku cerita “Aku Anak yang Berani, Bisa Melindungi Diri Sendiri” karya Watiek Ideo dan buku parenting “The Important of Sex Education for Kids” karya Atreya Senja.

Manfaat praktis dari perancangan ini adalah membantu orang tua sebagai media tentang cara memperkenalkan anak ke edukasi seksual untuk mencegah tindakan-tindakan penyelewengan seksual. Manfaat lainnya adalah sebagai Sebagai kontribusi nyata dalam usaha pencegahan terjadinya kekerasan seksual pada anak-anak.

Perancangan ini tentunya juga membutuhkan pembandingan dari perancangan ataupun penelitian terdahulu. Sehingga perancangan ini dapat menghasilkan sesuatu yang relevan serta tidak tumpang tindih dengan yang sudah ada. Dimulai dengan Silvia Andriani (2017) dengan Perancangan Media Edukasi Anak Usia 10-12 Tahun di Surabaya. Lalu Nelly Tania Malinda (2017) dengan Perancangan Buku Interaktif tentang Menstruasi Pertama untuk Anak Perempuan Usia 9 – 12 Tahun. Andreas Deni Angriawan (2017) dengan Buku Cerita Anak Berbasis Pendidikan Seks untuk Anak SD Kelas Bawah. Serta Perancangan Informasi Tindakan Catcall sebagai Pelecehan Seksual secara Verbal melalui Buku Ilustrasi oleh Niken Indraswari (2018).

Dari sekian judul perancangan yang sudah ada kebanyakan hanya menasar usia 10-12 tahun atau menjelang anak-anak beranjak remaja. Padahal keingintahuan anak-anak bisa saja muncul di usia dini. Lalu untuk media yang digunakan memang banyak buku cerita karena

anak-anak lebih mudah mempelajarinya. Namun belum ada yang menambahkan aktivitas tambahan sebagai kelanjutan dari penyampaian materi di buku cerita.

METODE PERANCANGAN

Perancangan ini menggunakan pendekatan secara kualitatif karena data-data yang dikumpulkan berupa kata, perilaku, pendapat, serta testimoni dengan latar alamiah. Metode perancangan yang digunakan adalah metode desain yakni identifikasi, pengumpulan data, analisis, pengkonsep, visualisasi, dan final.



Gambar 1. Alur metode perancangan (Sumber: dokumentasi pribadi).

Data yang digunakan dalam perancangan ini terbagi dalam dua jenis yakni data primer dan sekunder. Sumber data primer yaitu sumber data langsung yang dapat memberikan data ke pengumpul data (Sugiyono, 2012: 308). Cara mendapatkannya melalui proses wawancara. Koentjaraningrat berpendapat bahwa wawancara adalah instrumen penelitian yang kekuatannya berasal dari penggalian pemikiran, konsep dan pengalaman pribadi pendirian atau pandangan dari individu yang diwawancara (Soewardikoen, 2013 : 20). Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data terkait seberapa penting edukasi seksual, serta tingkat kerawanan kasus pelecehan seksual terhadap anak. Narasumber yang dipilih yakni psikolog, serta lembaga terkait yang berwenang dan atau mengatasi kasus pelecehan seksual anak di Surabaya. Untuk pihak psikolog, terdapat bu Fitria Fatmawati yang merupakan psikolog pendidikan dari lembaga parenting “Rumah Kumbang”. Lalu terdapat penulis buku anak yakni

bu Watiek Ideo yang bukunya menjadi acuan dan pembanding dalam perancangan ini. Serta pihak kelembagaan dari Surabaya Children Crisis Center (SCCC) sebagai LBH untuk kasus kekerasan seksual anak wilayah Surabaya dan sekitarnya.

Kemudian Sumber data sekunder yaitu sumber data secara tidak langsung memberikan data melalui dokumen ataupun orang lain (Sugiyono, 2012: 308). Lalu untuk data sekunder diperoleh melalui dokumentasi. Menurut arti dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (Anwar, 2003: 126), dokumentasi adalah pengumpulan, pemilihan, pengolahan, dan penyimpanan informasi dalam bidang pengetahuan. Informasi atau dokumen ini dapat berupa tulisan, gambar, atau karya monumental seseorang. Dokumen dapat diperoleh melalui literatur berupa buku, jurnal, artikel, dan internet tentang segala hal yang berkaitan dengan edukasi seksual untuk anak-anak.

Adapun sasaran perancangan atau target audiens terbagi menjadi tiga jenis. Yakni secara psikografis, demografis, serta geografis. Untuk psikografis sasarannya adalah kalangan orangtua dan atau guru yang sudah mulai sadar atau ingin mencoba mengajarkan edukasi seksual untuk menunjang pertumbuhan kembangan anaknya. Lalu secara demografis untuk anak-anak usia 4-6 tahun dari semua jenis kelamin beserta orangtua dan atau gurunya untuk membimbing pemahaman materi. Dan secara geografis untuk masyarakat perkotaan di Indonesia, karena kecenderungan orangtua dan atau pihak yang seharusnya melindungi anak-anak lebih lalai akibat banyak faktor, misal sibuk bekerja.

Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis dengan metode SWOT. Analisis SWOT memperhitungkan faktor internal yang terdiri dari Strength (Kekuatan) dan Weakness (Kelemahan) serta faktor luar yang terdiri dari Opportunity (Peluang) dan Threat (Ancaman) (Soewardikoen, 2013 : 52). Karena itu SWOT dipakai agar hasil akhir perancangan dapat lebih menyempurnakan dari media yang sudah dipublikasikan. Lalu hasil analisis diolah menjadi konsep untuk perancangan Buku Interaktif Digital Edukasi Seksual untuk Anak-Anak usia 4 – 6 Tahun. Konsep perancangan ini terdiri dari strategi yang akan digunakan untuk mengolah visualisasi

perancangan. Mulai dari strategi visual yakni pemilihan desain karakter, warna, tipografi, layout, dan sebagainya. Lalu strategi media, yakni pemilihan media utama yakni buku interaktif digital, dan media pendukung. Yang kemudian terkait pula dengan strategi kreatif yang membahas cara agar hasil perancangan ini dapat berfungsi sebagaimana tujuan awal di rumusan masalah.

KERANGKA TEORETIK

Perkembangan Seksual Anak

Tahapan jenis edukasi seksual yang harus diajarkan kepada anak dapat mengacu pada teori psikoseksual. Psikoseksual adalah kondisi psikologis seorang manusia sesuai dengan kematangan fisiologis bagian-bagian tubuhnya. Dalam Gunarsa (2012: 96 - 104) lima tahapan perkembangan psikoseksual menurut teori Sigmund Freud adalah : Masa Oral (0 -- 1;0 th), Masa Anal (1;0 – 3;0 th), Masa Falik (3;0 – 5;0 th), Masa Laten (6;0 – 12;0 th), Masa Genital (12;0 th >). Dari kelima fase tersebut, fase falik adalah tahapan anak mulai menaruh perhatian terhadap perbedaan-perbedaan anatomik antara laki dan perempuan, terhadap asal-usul bayi dan hal-hal yang ada kaitannya dengan kegiatan seks. Karena tujuan dari perancangan ini adalah sebagai media pembantu langkah preventif atau pencegahan. Untuk itu fase falik dipilih sebagai awal pembelajaran orangtua untuk memberi edukasi seksual pada anak-anaknya.

Dari teori Sigmund Freud, pendidikan seks tak hanya soal hubungan intim. Namun sebuah pendidikan yang tersistematis mengikuti pertumbuhan dan perkembangan anak sebagai manusia. Untuk itu yang nanti akan ditekankan dari akhir pembahasan adalah cara agar anak memahami seluk beluk dirinya serta menjaga dirinya dari pelecehan seksual.

Pelecehan Seksual

Definisi dari Pelecehan seksual adalah segala tindakan seksual yang tidak diinginkan, permintaan untuk melakukan perbuatan seksual, tindakan lisan atau fisik atau isyarat yang bersifat seksual, atau perilaku lain apapun yang bersifat seksual, yang membuat seseorang merasa tersinggung, dipermalukan dan/atau terintimidasi, sehingga menciptakan lingkungan yang

mengintimidasi, bermusuhan atau tidak sopan. Pelecehan seksual dapat dilihat sebagai bentuk kekerasan terhadap perempuan (dan laki-laki, yang juga dapat dilecehkan secara seksual) dan sebagai perlakuan diskriminatif. Kunci dari definisi pelecehan seksual adalah kata "tidak diinginkan" (gajimu.com, 2019)

Memaksa seorang anak membaca atau menonton sesuatu yang jelas bersifat seksual juga termasuk dalam bentuk kekerasan tersebut – Hal itu termasuk mengeksploitasi seorang anak untuk kepuasan seksual. (Chalke, 2007:147)

Pelecehan seksual terhadap anak mencakup berbagai pelanggaran seksual, termasuk :

- 1) Pelecehan seksual - suatu tindak pidana seseorang dewasa menyentuh anak di bawah umur untuk tujuan kepuasan seksual, misalnya perkosaan (termasuk sodomi), dan penetrasi seksual dengan objek.
- 2) Eksploitasi seksual - suatu tindak pidana orang dewasa melakukan kekerasan terhadap anak di bawah umur untuk promosi, kepuasan seksual, atau keuntungan, misalnya melacurkan anak, dan menciptakan atau melakukan perdagangan pornografi anak.
- 3) Perawatan seksual – sebuah istilah manipulasi perilaku sosial dari pelaku seks anak yang potensial yang berusaha untuk membuat mereka menerima rayuan yang lebih sedikit, misalnya di ruang bincang-bincang daring. (Wikipedia.com, 2019)

Untuk itu penting bagi anak-anak mengetahui batasan bagi orang lain untuk melakukan kontak fisik dengan mereka, tak terkecuali orang terdekat dalam kehidupan mereka seperti orang tua juga berhak mereka tolak jika meminta kontak fisik yang mencurigakan.

Tahap Perkembangan Anak

Menurut Gunarsa (2012) perkembangan anak biasanya terbagi menjadi lima tahapan: masa pra-lahir, masa jabang bayi (0 – 2 minggu), masa bayi (2 minggu – 1 tahun), masa anak (10 - ± 12 – 13 tahun), dan masa remaja (13/14 - ± 21 tahun). Masa anak berlangsung lama maka masa ini sering dibagi lagi menjadi masa anak dini, masa pra-sekolah, masa anak-remaja. Masa ketika kehidupan anak meningkat. Seluruh aspek perkembangan mengalami perubahan besar, dari lingkungan hidup orang tua, kelompok anak-anak,

hingga kelompok sosial yang lebih luas. Pola pikirnya juga berkembang. Dari proses berpikir yang di dominasi oleh khayalan-khayalan, sampai proses berpikir objektif dan riil.

Jika masa kanak-kanak dini ini telah diberi pondasi yang kuat tentang edukasi seksual, maka dapat mengurangi resiko untuk terjadinya pelecehan seksual terhadap anak-anak maupun di fase kehidupan mereka selanjutnya.

Tahap Perkembangan Belajar Anak

Dalam Gunarsa (2012: 61) E.L. Thorndike berpendapat bahwa menurutnya, proses belajar dan (perkembangan) akan lancar berlangsung, bilamana dilakukan pada saat seseorang siap untuk menerima rangsangan tersebut (Law of Readiness).

Lalu Havighurst (1953) menjabarkan kesiapan tersebut dalam tugas-tugas perkembangan. Tugas-tugas perkembangan ini pada anak-anak dibagi dalam dua kelompok : tugas perkembangan pada anak (0 – 6;0 th) dan tugas perkembangan pada anak (6;0 – 12;0 th).

Pada tugas perkembangan anak (0 – 6;0 th), terdapat beberapa poin penting yang terkait dengan perlunya pendidikan seksual. Yakni belajar untuk mengatur dan mengurangi gerak-gerik tubuh yang tidak perlu, belajar mengenal perbedaan-perbedaan jenis kelamin dengan ciri-cirinya, mencapai stabilitas fisiologis, membentuk konsep-konsep sederhana mengenai realitas-realitas dan soal fisik, serta belajar membedakan yang benar dengan yang salah, dan membentuk nurani.

Definisi Buku Interaktif

Definisi dari buku interaktif terbagi dari dua dasar kata yakni buku dan interaksi. Yang bila kedua maknanya dari Kamus Besar Bahasa Indonesia disatukan adalah buku atau lembar kertas terjilid yang berisi tulisan dan gambar (pada perancangan ini, sebagai media pembantu) yang dapat menciptakan suatu antarhubung antara materi yang diajarkan serta pembacanya (Anwar, 2003: 94, 190). Alasan memilih media ini adalah, karena pembelajaran akan lebih efektif dan terserap untuk jangka waktu yang lama dengan adanya tambahan aktifitas motorik lain dari pembaca selain mata untuk melihat.

Jenis Kriteria Buku untuk Usia Anak

Formula mengenai pemahaman anak terhadap buku yang dibacanya bergantung pada usia. Menurut Weaver dan Kinstch, Formula atau rumus tersebut didasarkan pada tingkat kesulitan teks (Cooper, 2018:51). Salah satu formula yang banyak digunakan di berbagai belahan dunia untuk sistem pengajaran di sekolah adalah Lexiles. Berikut adalah penjabaran dari level membaca untuk anak usia 4-6 tahun di sistem Lexile :

- 1) pengulangan 2-3 pola kalimat (frasa dapat berubah)
- 2) Kalimat pembuka dan penutup bervariasi
- 3) Atau, beragam pola kalimat sederhana
- 4) Terutama struktur bahasa lisan
- 5) banyak objek dan tindakan yang sudah dikenal
- 6) Ilustrasi memberikan dukungan sedang hingga tinggi

Jenis Buku Interaktif

Jenis-jenis buku interaktif sangatlah beragam, berikut adalah beberapa macam jenisnya : buku pop-up, buku lift-the-flap, buku games, buku touch-and-feel, buku mewarnai, buku play-a-sound, buku hidden-object, buku partisipasi, dan buku digital. (1001buku.org, 2018)

Dikarenakan tahun 2020 terdapat bencana wabah yang melanda seluruh bagian dunia. Yang penyebaran kasusnya dapat melalui kerumunan maupun droplet yang jatuh ke benda-benda tertentu. Untuk itu perancangan dibuat menjadi buku interaktif digital. Karena dapat memudahkan akses orangtua dan anak untuk menggunakan dan mengurangi resiko untu berpergian ke toko buku, percetakan, maupun proses distribusi dari percetakan ke toko. Meski secara arti harfiah tidak benar-benar bermakna buku karena tanpa menggunakan lembaran kertas yang terjilid. Namun buku digital atau e-book juga dapat menjadi media interaktif. Karena dapat dimasukkan unsur play-a-sound atau participation di dalamnya.



Gambar 2. Buku digital
(Sumber: kotobee.com).

Warna

Warna merupakan salah satu unsur dalam seni dan desain yang memegang peranan sangat penting. Karena warna dapat mempengaruhi suasana dari pesan yang disampaikan dan makna yang tersirat didalamnya. Menurut Sanyoto (2009), warna dapat didefinisikan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan. Secara objektif/fisik warna dapat diperikan oleh panjang gelombang. Secara subjektif/psikologis penampilan warna dapat diperikan ke dalam hue (rona warna atau corak warna), value (kualitas terang-gelap warna). Chroma (intensitas/kekuatan warna)

Sanyoto (2009) juga membagi warna menjadi lima klasifikasi. Klasifikasi pembagian warna tersebut adalah : warna primer, sekunder, intermediate, tersier, dan kuarter. Untuk pemilihan warna dalam perancangan ini dipilih warna-warna yang cerah dan ceria. Karena target usianya anak berusia 4-6 tahun, warna warna yang cerah dan mencolok dapat lebih mudah ditangkap oleh mata mereka daripada warna-warna pastel pudar

Tipografi

Secara harfiah tipografi bermakna “bentuk tulisan”, kemudian dalam kata kerjanya disebut “pembentukan” atau “kreasi” huruf (Anggraini dan Nathalia, 2014 : 51).

Untuk memutuskan pemilihan jenis huruf, terdapat hal mendasar yang harus diperhatikan oleh desainer. Hal-hal tersebut adalah :

1. Karakter produk yang akan ditonjolkan
2. Karakter target pasar produk

Bentuk huruf sendiri terdapat banyak sekali ragamnya. Untuk itu kemudian dibagi menjadi kelompok-kelompok besar. Klasifikasi huruf-huruf tersebut menurut Anggraini dan Nathalia adalah : serif, san serif, script, dan dekoratif. Karena usia target sasaran adalah 4-6 Tahun yang kemampuan membaca cenderung rendah maka menggunakan tipe huruf san serif sederhana yang lekuknya tidak terlalu kaku formal. Agar mudah dibaca dan membawa kesan menyenangkan.

Ilustrasi

Dalam media pembelajaran untuk anak-anak tidak dapat lepas dari unsur ilustrasi. Karena unsur ini dapat memberikan beragam variasi pendukung terhadap materi yang diajarkan mulai dari level tinggi hingga moderate. Menurut Gruger dalam lingkup pengertian yang luas, ilustrasi didefinisikan sebagai gambar yang bercerita (Salam, 2017).

Untuk pengklasifikasian dari jenis-jenis ilustrasi sangatlah beragam. Mulai dari klasifikasi tujuan penggunaan, style, media yang digunakan, hingga teknik yang digunakan. Sedangkan menurut Soedarso (2014 : 566). yang membagi gambar berdasarkan penampilannya, pembagian tersebut yakni gambar naturalis, kartun, karikatur, dekoratif, cerita bergambar, buku pelajaran, dan ilustrasi khayalan. Pilihan style yang akan digunakan adalah kartun yang dipakai tentu yang ramah anak-anak dan mudah dipahami.

Layout

Dalam proses pembuatan buku atau unsur visual lainnya, penting bagi desainer untuk memperhatikan layout. Karena layout berperan sama pentingnya dengan warna dan tipografi dalam sebuah kegiatan penyampaian pesan secara visual. Definisi dari layout menurut Gavin Ambrose dan Paul Harris adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan ke dalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang (Anggraini dan Nathalia, 2014 : 74).

Manajemen tersebut terdiri dari prinsip-prinsip tata letak/layout. Bila sudah mengikuti prinsip dengan baik dan benar maka layout sudah bisa dikatakan bagus. Prinsip-prinsip layout yang harus diperhatikan tersebut adalah : sequence,

emphasis, keseimbangan/balance, dan kesatuan/unity.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengumpulan Data

Dari proses pengumpulan data primer melalui wawancara. Berikut adalah hasilnya. Hasil dari wawancara pertama dengan Bu Solikhatul Fatonah Kurniawati atau yang biasa dikenal Bu Watiek Ideo. Beliau penulis buku cerita anak yakni berjudul “Aku Anak yang Berani, Bisa Melindungi Diri Sendiri”. Wawancara dilakukan pada 11 Maret 2020. Menurut beliau edukasi seksual untuk anak-anak sangat penting dan harus dimulai sedini mungkin. Karena kasusnya nyata adanya dan masih terus bertambah seiring waktu.

Pihak selanjutnya yang diwawancarai adalah seorang psikolog pendidikan, yakni Bu Fitria Fatmawati. Wawancara dilakukan pada 13 Maret 2020, mendapatkan informasi: Menurut beliau edukasi seksual bagi anak-anak adalah wajib hukumnya. Karena memang termasuk dalam pemenuhan kebutuhan tumbuh kembang anak. Yang menyebabkan banyak orang tua kebingungan bahkan takut untuk menjelaskannya kepada anak adalah pemikiran yang masih sempit bahwa edukasi seksual hanya tentang berhubungan intim. Padahal tahapan tumbuh kembang seksual anak sangatlah kompleks dan terdiri dari berbagai rentang usia.

Lalu, untuk dari pihak dari kelembagaan mewawancarai Surabaya Children Crisis Center sebagai salah satu pihak yang sering menangani langsung kejadian kekerasan seksual anak terutama untuk wilayah Jawa Timur. Wawancara dilakukan pada 17 Maret 2020, dengan berbagai pihak yakni Pak Fredi selaku divisi advokat dan Pak Anca Maulana selaku divisi paralegal dan sosial. Mendapat informasi: Sumber data kasus yang ditangani oleh SCCC dari pak Fredi per 2019 pelaku kekerasan seksual terhadap anak terdapat 25 orang yang rata-rata berusia 12 tahun keatas. Lalu untuk korban kekerasan seksual terhadap anak terdapat 16 orang dengan rata-rata usia 7 – 17 tahun. Kasus tersebut merupakan daerah Jawa Timur. Lalu untuk kasus tahun ini, per Januari – Maret 2020 terdapat 12 orang korban kekerasan seksual terhadap anak.

Pihak lembaga SCCC melakukan upaya pencegahan dengan mengadakan sosialisasi kepada pihak kepala dan perangkat daerah seperti RT, RW, Desa, Kelurahan, dan lain-lain serta rekan sejawat di bidang Hukum setiap 2 bulan sekali. Serta menyebar luaskan poster dan atau leaflet di puskesmas, balai desa, balai RW, dan tempat-tempat lainnya.

Analisis Data

Setelah data primer hasil wawancara dan sekunder dari dokumentasi buku didapat. Maka langkah selanjutnya adalah menganalisisnya dengan membandingkan terhadap media yang sudah dipublikasikan. Yakni membandingkan dengan buku cerita “Aku Anak yang Berani, Bisa Melindungi Diri Sendiri” karya Watiek Ideo dan buku parenting “The Important of Sex Education for Kids” karya Atreya Senja.

Dimulai dengan aspek strength, buku “Aku Anak yang Berani, Bisa Melindungi Diri Sendiri” memiliki kelebihan materi edukasi seksual dikemas sebagai cerita pendek dengan ilustrasi menarik sesuai dengan masing masing pesan yang akan disampaikan. Karena targetnya adalah anak-anak secara langsung. Sedangkan buku “The Important of Sex Education for Kids” berisikan materi mendetail terkait bahasan edukasi seksual dan cara menyapaikannya ke anak-anak dengan ilustrasi minim sebagai pendukung. Karena target buku tersebut adalah orang tua yang kemudian menyampaikan ke anaknya.

Untuk konsep buku interaktif digital untuk anak-anak usia 4-6 tahun tentang edukasi seksual ini akan cenderung mengikuti gaya dari “Aku Anak yang Berani, Bisa Melindungi Diri Sendiri”. Yakni membuat bagian bagian cerita pendek beserta ilustrasi menarik untuk setiap pesan yang ingin disampaikan. Selain itu konsep buku yang akan dibuat memiliki kelebihan ekstra yakni kemampuan “digital” nya yang dapat dengan mudah dipakai dan disebar tanpa harus pergi ke toko buku seperti kedua buku sebelumnya.

Lalu untuk aspek weakness dari buku “Aku Anak yang Berani, Bisa Melindungi Diri Sendiri” dan “The Important of Sex Education for Kids” adalah bentuk fisiknya yang berupa buku cetakan mengharuskan ke toko buku untuk membeli. Selain itu, karena keduanya buku cetak biasa. Maka bila materi telah selesai dibaca oleh target

audiens tidak terdapat suatu cara untuk memastikan apakah audiens paham atau tidak.

Untuk itu konsep perancangan ini adalah buku interaktif digital. Dimana selain pesan disampaikan melalui cerita dan ilustrasi namun terdapat interaksi yang dapat digunakan untuk lebih melekatkan serta menguji materi yang dipahami oleh audiens. Karena tujuan itulah interaksi di buku ini dibuat berupa mini-games dan quiz.

Kemudian untuk aspek opportunity buku “Aku Anak yang Berani, Bisa Melindungi Diri Sendiri” dan “The Important of Sex Education for Kids” sama-sama memanfaatkan minimnya buku yang membahas tema edukasi seksual anak-anak di Indonesia. Hal ini juga akan digunakan sebagai peluang membuat buku interaktif digital untuk anak-anak usia 4-6 tahun tentang edukasi seksual. Sebab kasus pelecehan seksual anak-anak di Indonesia masih semakin bertambah, sehingga masih diperlukan upaya penanggulangan yang salah satunya dengan edukasi.

Terakhir, aspek threat buku “Aku Anak yang Berani, Bisa Melindungi Diri Sendiri” dan “The Important of Sex Education for Kids” adalah minimnya kesadaran masyarakat akan pentingnya edukasi seksual untuk anak-anak. Serta stigma negatif yang hanya menganggap edukasi seksual hanya membahas hubungan intim saja. Untuk itu, agar buku interaktif digital untuk anak-anak usia 4-6 tahun tentang edukasi seksual dapat mengatasi ancaman ini perlu mengemasnya tetap sesuai dengan norma yang ada di masyarakat namun tetap informatif dan akurat.. Yakni dengan membuat cerita ramah anak, menyenangkan. Namun ilustrasinya tak menggambarkan hal-hal senonoh agar anak tidak salah paham dan malah mencontoh hal yang tidak benar.

Konsep Perancangan Strategi Visual

Perancangan buku interaktif digital menggunakan layout berukuran 1920x1080pixel. Karena merupakan ukuran paling umum gadget mulai dari HP maupun laptop. Dengan pilihan tampilan horizontal agar area ilustrasi cerita dan game lebih leluasa. Serta ukuran tombol dapat dibuat lebih besar sehingga memudahkan penggunaan oleh jemari anak-anak.

Gaya tata letak layout terinspirasi dari aplikasi novel visual. Yakni ilustrasi fokus pada pergantian karakter cerita dengan 1 latar belakang. Sehingga aset visual akan lebih banyak ke desain karakter dengan berbagai variasi emosi dan pose. Gaya ilustrasi yang akan digunakan untuk desain karakter maupun latarbelakang adalah kartun.



Gambar 3. Contoh visual novel
(Sumber: venturebeat.com).

Untuk desain karakter utama, agar bisa mencakup permasalahan secara general maka dibuatlah sosok anak kembar beda jenis kelamin. Agar dapat menjadi pembawa pesan baik bagi anak laki-laki maupun perempuan. Lalu karena untuk sasaran audiens usia 4-6 tahun, maka digunakan latar belakang kehidupan dan kegiatan anak TK.

Kemudian untuk pemilihan warna menggunakan warna-warna cerah ramah anak. Karena mata anak-anak dapat lebih mudah tertarik dengan warna cerah daripada warna pudar. Lalu juga menggunakan mode warna RGB karena media utama menggunakan media digital. Yakni aplikasi HP dan atau komputer yang ditampilkan melalui layar.

Pemilihan font untuk bagian teks cerita dan penjelasan dalam permainan menggunakan huruf sans serif yang bentuknya tidak terlalu tajam namun tetap sederhana. Agar anak-anak usia 4-6 tahun dapat membacanya dengan mudah. Selain itu terkesan tidak terlalu kaku dan formal. Sedangkan untuk bagian judul menggunakan font jenis display yang cenderung memiliki bentuk melengkung. Agar menimbulkan kesan menyenangkan dan ramah.

Kemudian pemilihan judul dari buku interaktif digital ini adalah Badanku Punyaku! Karena ingin menyampaikan secara singkat, bahwa anak-anak harus dapat mengenali dan melindungi badannya dari ancaman-ancaman

yang ada di lingkungan sekitar mereka. Selain itu juga agar judul terlihat lebih menyenangkan untuk menghindari keraguan audiens akibat dari stigma negatif edukasi seksual.

Strategi Media

Media utama yang akan digunakan dari buku interaktif digital untuk anak-anak usia 4-6 tahun tentang edukasi seksual tentulah aplikasi digital. Aplikasi akan difokuskan pada penggunaan di sistem android. Karena saat ini mayoritas pengguna smartpone adalah android. Namun juga disediakan versi pc atau penggunaan di windows untuk dummy.

Kemudian selain media utama terdapat media pendukung. Karena media utamanya berbasis digital, maka begitupula dengan media pendukungnya. Media pendukung menggunakan bantuan sosial media. Yakni poster digital serta konten promosi akan disajikan di instagram. Lalu juga terdapat desain sticker whatsapp untuk menyebar luaskan awareness melalui percakapan dengan antar orang, terutama dari pihak orangtua. Memilih instagram dan whatsapp karena kedua sosial media tersebut yang paling digemari oleh masyarakat Indonesia.

Strategi Kreatif

Maksud dari strategi kreatif disini adalah menggabungkan hasil dari strategi visual untuk media utama serta strategi media dengan media pendukung menjadi kesatuan sistem untuk mencapai tujuan dari rumusan masalah. Yakni menjadi media solusi yang dapat membantu orangtua menjelaskan edukasi seksual kepada anaknya sehingga dapat mencegah anak-anak untuk mengalami perlakuan pelecehan seksual. Maka dari itu langkah awal yang diperlukan adalah membangun awareness terhadap orangtua akan hadirnya aplikasi buku interaktif digital untuk anak-anak usia 4-6 tahun tentang edukasi seksual "Badanku Punyaku!". Yang dicapai melalui postingan dan promosi melalui sosial media intagram dan whatsapp.

Pertama dengan mempromosikan poster digital melalui instastory. Kemudian orangtua diarahkan membuka postingan konten instagram untuk lebih memahami tujuan dan maksud dari aplikasi. Lalu menuju ke googleplaystore untuk mengunduh dan menggunakan aplikasi bersama anak-anak. Yang kemudian bila merasakan manfaat positif dapat diarahkan untuk mengunduh

sticker whatsapp untuk menyebarkan informasi mengenai aplikasi ke rekan sesama orangtua.

Visualisasi

1. Media Utama

Dimulai dengan membuat skrip cerita. Cerita terdiri atas tujuh bagian, yang berisikan materi materi utama dalam pengajaran edukasi seksual untuk tahapan anak usia 4-6 tahun. Yakni dimulai dari pengenalan perbedaan jenis kelamin, asal mula bayi, pengajaran etika toilet, mengenakan baju dengan benar, sentuhan boleh dan tidak, menghindar dari pornografi, serta menjaga diri dari predator seksual anak. Selain merupakan materi dasar edukasi seksual pada anak-anak, juga merupakan materi dasar untuk anak menjaga dirinya dari kekerasan seksual. Cerita juga diberi bantuan voice-over untuk memudahkan anak-anak yang belum mahir membaca.

**SCRIPT BUKU INTERAKTIF DIGITAL
BADANKU PUNYAKU**

Fig. 1. Desain Jelas Kalimat (a)

No.	Halaman	Isi	Keterangan
1	1	Haloo namaaku siapa siapa	Karakter utama 1 yaitu an. karakter pendukung 2 yaitu an.
2	2	Hei he he he! Berapa umurmu? Hei he he he! Berapa umurmu? Hei he he he! Berapa umurmu? Hei he he he! Berapa umurmu?	Si karakter pendukung 1 yaitu an. karakter pendukung 2 yaitu an. karakter utama 1 yaitu an.
3	3	Hei he he he! Berapa umurmu? Hei he he he! Berapa umurmu? Hei he he he! Berapa umurmu? Hei he he he! Berapa umurmu?	Mengingat kembali nama karakter pendukung
4	4	"Hei he he he! Berapa umurmu? Hei he he he! Berapa umurmu? Hei he he he! Berapa umurmu? Hei he he he! Berapa umurmu?"	Setelah itu ke bagian
5	5	Setelah itu ke bagian... Hei he he he! Berapa umurmu? Hei he he he! Berapa umurmu? Hei he he he! Berapa umurmu? Hei he he he! Berapa umurmu?"	Jalan karakter utama 1 yaitu an.
6	6	"Hei he he he! Berapa umurmu? Hei he he he! Berapa umurmu? Hei he he he! Berapa umurmu? Hei he he he! Berapa umurmu?"	Maria menjawab
7	7	"Hei he he he! Berapa umurmu? Hei he he he! Berapa umurmu? Hei he he he! Berapa umurmu? Hei he he he! Berapa umurmu?"	Pada karakter
8	8	"Hei he he he! Berapa umurmu? Hei he he he! Berapa umurmu? Hei he he he! Berapa umurmu? Hei he he he! Berapa umurmu?"	Pada karakter
9	9	"Hei he he he! Berapa umurmu? Hei he he he! Berapa umurmu? Hei he he he! Berapa umurmu? Hei he he he! Berapa umurmu?"	Pada karakter

Gambar 3. Script cerita
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Lalu untuk desain karakter utama, agar bisa mencakup permasalahan secara general maka dibuat lah sosok anak kembar beda jenis kelamin. Desain karakter dibuat unik dan menarik agar dapat dengan mudah dikenali oleh audiens. Juga menggunakan style kartun dengan ciri khas kepala besar, mata lebar, serta pipi merona agar terlihat lucu serta ramah anak. Sedangkan untuk karakter dewasa, tetap menggunakan anatomi manusia normal namun masih memiliki cirikhas di bagian mata dan rona pipi.



Gambar 4. Desain karakter
(Sumber: dokumentasi pribadi).

Selanjutnya untuk penataan layout cerita yang di konsep seperti visual novel. Maka hasil dari desain karakter diperluas cakupan ekspresi dan posenya. Serta membuat berbagai jenis gambar latarbelakang untuk masing-masing cerita. Tak lupa dibagian bawah layar diberi ruang kotak teks yang berisikan cerita.



Gambar 5. Sketsa dan final layout cerita
(Sumber: dokumentasi pribadi).

Kemudian untuk bagian permainan menggunakan konsep pada aplikasi permainan anak-anak yang sudah ada di pasaran, seperti memakaikan baju, tebak nama tubuh dan lain-lain. Permainan dibuat sesederhana mungkin karena target sasarannya adalah anak-anak berusia 4-6 tahun. Jadi aksi yang perlu dilakukan hanya menyentuh layar telepon genggam. Bagian bagian pendukung seperti efek suara dan musik pun dibuat menyesuaikan tema yang ramah anak-anak dan menyenangkan.



Gambar 6. Gambar sketsa dan final permainan
(Sumber: dokumentasi pribadi).

Di bagian akhir terdapat refleksi atau pendalaman materi dari yang telah disampaikan pada cerita dan permainan. Yakni melalui kuis pilihan ganda. Tujuannya agar anak-anak dapat lebih paham dan ingat intisari dari materi. Kuis terdapat dua respon, yakni jika salah dan benar. Serta terdapat penilaian di akhir sehingga dapat mengulang jika ternyata masih belum paham.



Gambar 7. Gambar kuis respon salah dalam aplikasi
(Sumber: dokumentasi pribadi).



Gambar 8. Gambar kuis respon benar dalam aplikasi
(Sumber: dokumentasi pribadi).

Kemudian untuk teknis untuk tampilan antarmuka pengguna terdapat tombol besar berisi himbuan terhadap orang tua untuk pemakaian aplikasi ini. Bila misalkan anak-anak masih penasaran terhadap hal-hal lanjut diluar materi yang telah disampaikan. Karena aplikasi ini dirancang sebagai pembantu dan pemantik untuk orang tua mulai mengajarkan edukasi seksual bagi anaknya.



Gambar 9. Gambar tampilan awal aplikasi
(Sumber: dokumentasi pribadi).

Selanjutnya untuk peletakan antarmuka pengguna bagian cerita dan game berselang-seling. Jadi setelah penyampaian materi melalui cerita, lanjut ke praktek atau refleksi materi di permainan. Dibuat berselang-seling agar anak-anak dan orang tua dapat dengan mudah memahami maksudnya.



Gambar 10. Gambar tampilan dalam aplikasi
(Sumber: dokumentasi pribadi).

2. Media Pendukung

Media pendukung yang digunakan difokuskan untuk promosi serta membangun awareness sasaran audiens. Yang utama terdapat di Instagram, yakni konten feeds instagram dan poster digital di instastory. Masih menggunakan palet warna serta font senada dengan media utama agar tetap mempertahankan ciri khas identitas dari media utama.



Gambar 11. Poster digital instastory
(Sumber: dokumentasi pribadi).



Gambar 12. Konten instagram
(Sumber: dokumentasi pribadi).

Media pendukung ketiga adalah sticker whatsapp. Dengan sticker ini audiens dapat menggunakan untuk mengekspresikan perasaan melalui pesan di whatsapp. Dan juga secara tidak langsung mempromosikan aplikasi ke pihak yang diajak berkiriman pesan.



Gambar 13. Sticker whatsapp
(Sumber: dokumentasi pribadi).

SIMPULAN DAN SARAN

Masa anak-anak merupakan masa yang sangat penting dalam tahap tumbuh kembang manusia. Untuk itu segala hal yang dapat membantunya agar dapat tumbuh optimal haruslah diprioritaskan. Termasuk dengan edukasi seksual. Agar tidak terjadi hal-hal buruk seperti kekerasan seksual pada anak. Karena orang tua tentu tak mampu selalu mendampingi anaknya setiap saat. Untuk itulah dirancang buku interaktif digital untuk anak-anak usia 4-6 tahun tentang edukasi seksual berjudul “Badanku Punyaku!”. Buku ini berisikan pesan mengenai pengenalan edukasi seks awal untuk anak-anak serta cara melindungi diri dari kekerasan seksual.

Diharapkan pula dengan adanya perancangan ini dapat membuka wawasan orang tua bahwa edukasi seksual untuk anak-anak dapatlah melalui hal-hal yang menyenangkan seperti buku digital interaktif. Metode penyampaian edukasi seksual yang ramah anak seperti ini diharapkan dapat dikembangkan lagi di penelitian dan atau perancangan selanjutnya. Sehingga dapat menghilangkan stigma negatif terhadap topik edukasi seksual. Serta semoga kedepannya terobosan-terobosan seperti media pembantu ini dapat lebih tersinkronisasi dengan lembaga dan pihak berwenang yang dapat mengatasi dan membantu kasus kekerasan seksual, sehingga tercipta sistem mitigasi yang terkoordinasi. Agar perlawanan terhadap kasus kekerasan seksual terhadap anak semakin berhasil.

REFERENSI

- Al-Bahra Bin Ladjamudin, 2005, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Amanda, Putri K., et al. 2016. Mencegah dan Melindungi : Menangani Kekerasan Seksual terhadap Anak dengan Bukti. *Jurnal Peradilan Indonesia* Vol. 4,. Hal 3, 5.
- Anwar, Desy. 2003. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Amelia.
- Arikunto, S. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Budiyono.2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surakarta: UNS Press.

- 344 Cooper, J. D. 2018. *Literacy: Helping Children Construct Meaning*. Boston, MA: Houghton Mifflin Company.
- Depdiknas .2003. *Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional*.
- Ebdi, Sadjiman S. 2009. *Nirmana; Elemen-elemen seni dan desain* (edisi ke-2). Yogyakarta; Jalasut
- Gunarsa, Singgih. 2012, *Dasar dan Teori Perkembangan anak*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Kurniasari, A., et al. 2017. Prevalensi Kekerasan terhadap Anak Laki-Laki dan Anak. *Sosio Konsepsia* No. 03, Vol. 6,. Hal 293.Lia, Anggraeni & Kirana, Nathalia. 2014. *Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Nuansa.
- Raijaya, I. G. A. A. K. M., Sudibia, I Ketut. 2017. Faktor-faktor Sosial Ekonomi Penyebab Terjadinya Kasus Pelecehan Seksual pada Anak di Kota Denpasar. *Piramida* Vol. XIII, No. 1 : 9-17,. Hal 7.
- Salam, Sofyan. 2017. *Seni Ilustrasi*. Makassar: Badan Penerbit UNM, Universitas Negeri Makassar.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi (2009). *Nirmana Dasar-dasar Seni dan Desain*. Yogyakarta & Bandung: Jalasutra.
- Soedarso, Nick. 2014. Perancangan Buku Ilustrasi Mahapatih Gajah Mada. *Humaniora*. Vol. 5, No. 2, Oktober 2014, 561-570.
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. (2013). *Metodologi Penelitian Visual*. Bandung: Dinamika Komunika.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Gajimu.com. (2019). Apa yang dimaksud dengan pelecehan seksual?. Diakses pada 26 November 2019, dari <https://gajimu.com/pekerjaan-yanglayak/perlakuan-adil-saat-bekerja/pelecehan-seksual/informasi-mengenai-pelecehan-seksual-indonesia>
- Kelembagaan.ristekdikti.go.id. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Diakses pada 12 September 2019, dari <https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp->

- content/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf
- Komnasperempuan.go.id. (2019). Lembar Fakta dan Poin Kunci Catatan Tahunan Komnas Perempuan Tahun 2019. Diakses pada 17 September 2019, dari <https://www.komnasperempuan.go.id/read-news-lembar-fakta-dan-poin-kunci-catatan-tahunan-komnas-perempuan-tahun-2019>
- News.detik.com. (2019) LPSK: Kasus Kekerasan Seksual pada Anak Meningkat Tiap Tahun. Diakses pada 17 September 2019, dari <https://news.detik.com/berita/d-4637744/lpsk-kasus-kekerasan-seksual-pada-anak-meningkat-tiap-tahun>
- Pelajaran.co.id. (2019). Pendidikan Informal : Pengertian, Ciri, Fungsi, Peran, Ruang Lingkup dan Contohnya. Diakses pada 16 November 2019), dari <https://www.pelajaran.co.id/2019/21/pendidikan-informal.html#forward>
- Wikipedia.org. (2019). Pelecehan seksual terhadap anak. Diakses pada 26 November 2019, dari https://id.wikipedia.org/wiki/Pelecehan_seksual_terhadap_anak#Tipe
- 1001buku.org. (2018). Mengenal Berbagai Jenis Buku Bergambar. Diakses pada 29 November 2019, dari <http://1001buku.org/mengenal-berbagai-jenis-buku-bergambar/>