

# Perancangan Buku Aktivitas Sebagai Media Pembelajaran Edukasi Seksualitas Anak Usia Dini

Dintan Salsabila dan Putri Dwitarsari

Departemen Desain Produk, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

*e-mail*: putridwita@its.ac.id

**Abstrak**— Pendidikan seksualitas dibutuhkan untuk membantu anak dalam pembelajaran tentang aspek kognitif, emosional, fisik dan sosial dari seksualitas agar dapat melindungi dirinya dari tindakan pelecehan seksual. Sebagai pihak pembimbing, orangtua atau guru memiliki peran yang besar, namun belum mampu menyampaikan isi dari pesan dalam materi edukasi seksualitas dengan baik. Berdasarkan fenomena diatas, dibutuhkan media yang dapat menjadi solusi untuk menyampaikan materi edukasi seksualitas untuk orangtua dan guru. Agar dapat memahami materi yang memiliki banyak informasi, proses belajar harus lebih menyenangkan. Aspek kesenangan membantu meningkatkan motivasi anak dalam mempelajari materi dan mengingatnya. Pada perancangan ini dilakukan beberapa metode penelitian untuk mengumpulkan data yaitu melalui studi literatur, studi komparatif, kuisioner, dan wawancara kepada narasumber ahli. Kuisioner disebarkan untuk mendapatkan data tentang hubungan orangtua dan materi edukasi seksualitas anak. Studi literatur dilakukan untuk mendapatkan data tekstual yang dapat mendukung perancangan, mencakup tinjauan teks tentang pendidikan seksualitas untuk anak, visualiasi buku anak, serta buku aktivitas. Studi komparatif dilakukan untuk mengkaji perancangan lain yang berhubungan dengan edukasi seks agar mendapatkan pemahaman tentang materi yang tersedia dalam media yang serupa. Wawancara dilakukan untuk memahami lebih lanjut tentang edukasi seks dan solusi yang dapat ditawarkan narasumber ahli dalam perancangan. Studi ekperimental juga dilakukan untuk mengeksplorasi visualisasi akhir perancangan. Perancangan ini menghasilkan media pembelajaran buku aktivitas cetak dengan media pendukung digital. Buku aktivitas ini akan memberikan informasi tentang materi edukasi seksualitas yang dibutuhkan anak usia dini dengan menyenangkan, dalam jangka waktu penggunaan media yang pendek, serta mudah digunakan oleh orangtua atau guru agar informasi dapat disampaikan dengan lebih mudah.

**Kata Kunci**—Buku Aktivitas, Media Pembelajaran, Edukasi Seksualitas, Anak Usia Dini.

## I. PENDAHULUAN

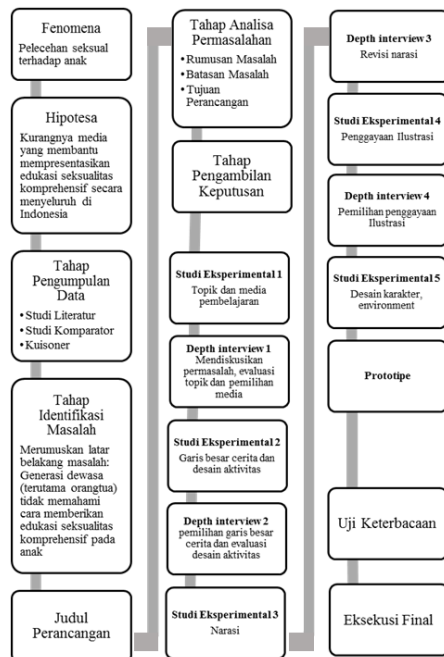
ANAK merupakan pilar perkembangan dunia, sehingga pembinaan dan perlindungan pada anak tidak hanya menjadi tanggung jawab personal orangtua, namun seluruh masyarakat. Namun kekerasan dan pelecehan seksual pada anak masih meningkat tiap tahunnya. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPPA) mencatat jumlah anak korban kekerasan seksual mencapai 6.454 di tahun 2019, kemudian meningkat menjadi 6.980 di tahun 2020. Selanjutnya dari tahun 2020 ke tahun 2021 terjadi peningkatan sebesar 25,07 persen menjadi 8.730. Kemudian di tahun 2022 pada bulan Januari sampai Juni sudah tercatat 5.340 kasus. Anak paling rentan terhadap pelecehan seksual karena tidak memahami konsep pelecehan seksual dan seksualitas. Rasa kepercayaan polos pada orang yang lebih tua, ketidakmampuan anak mengetahui motivasi

orang lain, terlebih anak-anak juga di didik untuk menaati sosok yang lebih tua adalah faktor-faktor terjadinya pelecehan seksual pada anak [1]. Anak membutuhkan pendidikan seksualitas sebagai pembelajaran tentang aspek kognitif, emosional, fisik dan sosial dari seksualitas. Pendidikan anak perlu diintegrasikan pada kehidupan sehari-hari, baik formal maupun non-formal. Hal ini menunjukkan besarnya peran orangtua dalam menanamkan kebiasaan yang dapat dipelajari. Namun berdasarkan kuisioner yang dilakukan penulis, orangtua memahami pentingnya edukasi seksualitas, tapi tidak terbiasa menyampaikan dan menormalisasi topiknya kepada anak.

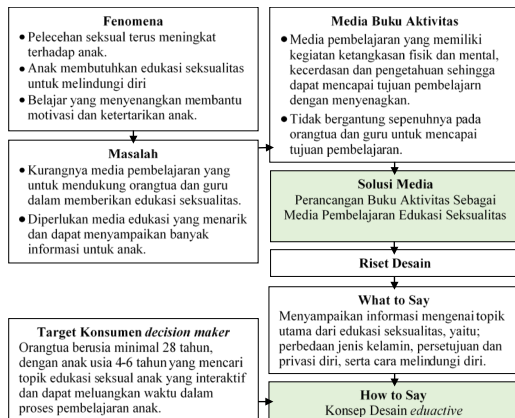
Media yang sesuai dengan kebutuhan orangtua, guru dan anak diperlukan untuk membantu menyampaikan topik edukasi seksualitas. Materi edukasi seksualitas memiliki informasi yang ekstensif, sehingga dibutuhkan media yang dapat mengakomodasi penyampaian materi dengan menyenangkan namun dalam jangka waktu yang lebih pendek dibandingkan modul pembelajaran. Terdapat beberapa kriteria yang dibutuhkan dalam perancangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan permasalahan, yaitu media dapat mendorong komunikasi antara orangtua atau guru dengan anak, keberhasilan tujuan pembelajaran tidak bergantung sepenuhnya pada orangtua atau guru, memiliki kegiatan yang bervariasi, sesuai dengan kebutuhan metode pembelajaran yang diperlukan untuk menyampaikan informasi rumit, selain itu jangka waktu pembelajaran lebih singkat.

Buku aktivitas merupakan media pembelajaran yang berisi konten interaktif yang melibatkan tulisan atau gambar dalam buku itu sendiri. Karakteristik dari media ini sesuai dengan kebutuhan jenis motivasi dalam proses pembelajaran, yaitu; (1) motivasi intrinsik, keinginan diri untuk menjadi kompeten dalam suatu tugas [2], (2) motivasi sosial, dimana anak belajar karena memiliki peran yang menonjol dalam pelaksanaan tugas [3], dan (3) motivasi prestasi, anak dapat memperlihatkan kemampuannya dalam proses penyelesaian suatu tugas [4].

Berdasarkan beberapa fenomena tersebut, dirancang media yang dapat memberikan informasi secara teoritis dan simulasi dengan manfaat memberikan informasi edukasi seksualitas untuk anak usia dini dalam wujud buku aktivitas sebagai media pembelajaran. Perancangan ini merupakan buku yang mengemas beberapa aktivitas dalam satu media aplikasi cetak dengan media pendukung digital. Media buku aktivitas dirumuskan berdasar “Panduan Teknikal Internasional Pada Edukasi Seksualitas Komprehensif” oleh UNESCO dengan mengambil kunci konsep pembelajaran yang paling relevan. Permainan dan aktivitas pada buku ditekankan untuk memenuhi kebutuhan media pembelajaran.



Gambar 1. Diagram alur perancangan.



Gambar 2. Alur perancangan konsep desain.

**A. Identifikasi Masalah**

1. Kurangnya pengetahuan, dan pemahaman orangtua dengan bagaimana memberikan informasi edukasi seksualitas pada anak usia dini.
2. Kurangnya media yang dapat mengakomodasi kebutuhan orangtua dan guru dalam pembelajaran singkat dan informatif.
3. Media yang ada mengarah pada modul dengan kegiatan jangka panjang dalam pendidikan formal dimana keberhasilan penyampaian materi sangat bergantung pada orangtua dan guru.
4. Edukasi seksualitas mencangkup banyak materi sehingga dibutuhkan media dimana proses penyampaiannya membantu anak menerima materi dengan mudah.

**B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang buku aktivitas sebagai media pembelajaran edukasi seksualitas untuk anak usia dini?.

**C. Batasan Masalah**

Perancangan ini memiliki cangkupan materi dan konsep yang luas sehingga dibutuhkan batasan dalam solusi



Gambar 3. Peggayaan ilustrasi final.



Gambar 4. Colour palatte.

permasalahan, yaitu:

1. Edukasi seksualitas yang diberikan sesuai dengan kebutuhan fase perkembangan anak pada usia 4-6 tahun.
2. Topik dalam perancangan ini berdasarkan dua tema di “Panduan Teknikal Internasional Pada Edukasi Seksualitas Komprehensif” oleh UNESCO yang berkaitan dengan prevensi pelecehan seksual; “Organ tubuh dan cara merawatnya” serta “Persetujuan dan Privasi”.
3. Buku aktivitas ini bertujuan untuk memberikan materi informatif tentang edukasi seksualitas dengan menyenangkan pada anak usia dini. Maksud dari menyenangkan adalah anak merespon terhadap penyampaian materi dengan mencapai tujuan belajar tanpa kehilangan motivasi. Kategori motivasi dalam konteks ini termasuk setidaknya dua dari empat jenis motivasi yaitu; motivasi intrinsik, motivasi instrumental, motivasi sosial, motivasi prestasi.
4. Aktivitas dalam buku ini memiliki kegiatan yang beragam untuk mencapai edukasi yang menyenangkan. Dua macam kegiatan dalam aktivitas tersebut, yaitu; kegiatan ketangkasan fisik dan mental, kegiatan kecerdasan dan pengetahuan.
5. Buku aktivitas mengikutsertakan catatan panduan untuk orangtua dan guru.
6. Output dari perancangan ini adalah buku aktivitas berbentuk cetak dengan media pendukung digital.

**D. Tujuan**

1. Menghasilkan media buku edukasi seksual yang dapat membantu orangtua dan pendidik menyampaikan materi dengan lebih mudah.
2. Anak mendapatkan edukasi seksualitas yang dibutuhkan terkait dengan tindakan pelecehan seksual, baik untuk memahami topik yang berkaitan dengan edukasi seksualitas, membedakan tindakan pelecehan seksual, melindungi diri dari tindakan pelecehan seksual dengan memahami apa yang harus dilakukan jika hal tersebut terjadi pada anak.



Gambar 5. Typeface perancangan



Gambar 6. Sampul Buku

- Menghasilkan media pembelajaran edukasi seksualitas yang mengakomodasi kebutuhan pembelajaran dalam jangka waktu pendek dan mencakup informasi yang dibutuhkan anak usia dini, serta disampaikan dengan menyenangkan.

## II. URAIAN PENELITIAN

### A. Alur Perancangan

Metodologi riset dibutuhkan untuk mengumpulkan, mencatat dan menganalisa fakta-fakta suatu masalah untuk mendapatkan jawaban dari masalah tersebut. Proses perancangan buku aktivitas ini dilakukan melalui beberapa tahap penelitian, tahapan pertama adalah proses pengumpulan data dimana dilakukan penyebaran kuisioner untuk membantu memahami opini masyarakat umum dan meneliti hipotesa awal yang ditarik penulis. Kemudian dilakukan studi literatur untuk mengumpulkan data sekunder berupa masalah terkait, dasaran teori dan referensi yang akan digunakan selama penelitian. Kajian teori utama dari perancangan ini adalah buku UNESCO sebagai landasan topik edukasi seksualitas anak usia dini, teori metode

pembelajaran *fun learning* [4]. Dilakukan juga analisa gaya gambar dan aktivitas yang dapat diterapkan dalam perancangan. Berikutnya adalah studi komparator, dimana penulis mengambil dua buku dengan tema edukasi seksualitas komprehensif yang membahas tentang dua inti topik berbeda kemudian dianalisa topik pada buku, pengayaan ilustrasi, konten, dan gaya bahasa. Tahapan berikutnya adalah identifikasi permasalahan dimana dirumuskan latar belakang permasalahan yang menghasilkan judul perancangan. Tahap analisa permasalahan menghasilkan rumusan masah, batasan masalah, dan tujuan perancangan.

Pada tahap pengambilan keputusan dirumuskan semua proses desain dan eksplorasinya untuk menentukan konsep akhir dari perancangan yang menghasilkan luaran Tahapan ini dibutuhkan agar mendapatkan solusi desain yang tepat. Metode penelitian yang digunakan dalam tahap ini adalah yang pertama Studi Eksperimental, melalui proses ini penulis mengembangkan topik, media pembelajaran, cerita awal, desain aktivitas, narasi, pengayaan ilustrasi, desain karakter dan desain *environment* dari buku. Luaran dari tiap tahapan studi eksperimental akan dievaluasi dan didiskusikan dalam proses *depth interview* oleh narasumber ahli, Ibu Dr. Nur Ainy Fardana N., M.Si., selaku dosen psikologi di Universitas Airlangga (UNAIR) dan konsultan KEMENDIKBUD, serta Kak Dewa Ayu Swaratri S.pd., selaku editor di redaksi anak Elex Media Komputindo. Setelah proses tersebut, dirumuskan prototipe awal dari perancangan yang akan digunakan dalam uji keterbacaan, prototipe ini sudah menggunakan elemen interaktif dan narasi akhir namun masih menggunakan proses pewarnaan awal pada perancangan yaitu *blocking* warna. Uji keterbacaan dilakukan dengan lima *household* yang terdiri dari target audien utama dan *decision maker*. Setelah dilakukan evaluasi dan perancangan ulang berdasarkan tahapan tersebut, dilakukan eksekusi final dari perancangan, yang dapat dilihat pada Gambar 1.

### B. Target Konsumen

Segmentasi target konsumen utama:

#### 1) Segmentasi Geografis

Seluruh anak Indonesia usia 4-6 tahun dengan pendidikan formal maupun non-formal yang berlokasi di daerah kota.

#### 2) Segmentasi Demografis

Segmentasi demografis adalah anak perempuan dan laki-laki berusia 4-6 tahun yang termasuk dalam usia TK sederajat (formal maupu non-formal) dengan keluarga menengah sedang sampai menengah keatas.

#### 3) Segmentasi Psikografis

Anak usia dini yang mengkategorikan membaca sebagai salah satu kegiatan yang disukai. Mengutamakan buku yang interaktif melalui aspek visual dan aktivitas.

Segmentasi target konsumen untuk tipe *decision maker* utama adalah sebagai berikut:

#### 1) Segmentasi Geografis

Orangtua yang tinggal di wilayah perkotaan dengan anak laki-laki atau perempuan di rentang usia 4-6 tahun.

#### 2) Segmentasi Demografis

Orangtua dengan rentang usia minimal 28 tahun, yang membesarkan anak sesuai target konsumen utama.

#### 3) Segmentasi Psikografis

Orangtua yang terlibat atau sangat terlibat dalam aktivitas

membaca anak, mereka mengambil inisiatif dalam membaca bersama karena menghargai buku sebagai alat edukasi untuk membantu anak belajar dan tumbuh, pandangan ini juga terlihat dalam aktivitas lain (seperti TV atau permainan). Selain itu orangtua mencari topik tentang edukasi seksualitas yang memiliki banyak aspek interaktif dan dapat meluangkan waktu untuk melakukan proses pembelajaran anak.

### III. KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN

#### A. Konsep Desain

Perancangan ini mengusung konsep *educative*, yang mewakili tujuan dari perancangan yaitu memberikan edukasi melalui aktivitas interaktif dengan strategi pembelajaran *fun learning*. Sehingga kata *edu* mewakili tujuan belajar dalam edukasi seksualitas, dan *active* mewakili tujuan penulis dalam mempertahankan motivasi intrinsik anak agar terus terlibat dalam aktivitas dan pembelajaran selama proses baca buku, yang dapat dilihat pada Gambar 2.

#### B. Konsep Visual

##### 1) Penggayaan Ilustrasi

Gaya gambar perancangan ini dikembangkan melalui analisa penggayaan ilustrasi milik pemenang buku anak *Caldecott Medal*. Konsep gaya gambar menggunakan cat air untuk pewarnaan dan pena untuk garis dan *detailing*. Setelah mendapatkan referensi berdasarkan analisa penggayaan ilustrasi, dibuat alternatif gaya gambar dalam perancangan ilustrasi karakter kakak atau Salma. Berdasarkan alternatif tersebut, dipilih penggayaan ilustrasi yang sesuai dengan perancangan. Gaya gambar ini menggunakan teknik blocking terlebih dahulu untuk pewarnaan cat air nya, kemudian digunakan balpoin untuk beberapa bagian yang membutuhkan garis pemisah dan *detailing*. Bentuk dari gaya gambar ini banyak yang melebar dan mengikutsertakan banyak objek atau tepi yang membulat, agar cocok dengan segmentasi anak usia dini, yang dapat dilihat pada Gambar 3.

##### 2) Warna

*Colour palatte* yang digunakan dalam perancangan ini dirumuskan setelah menentukan warna dominan yang akan muncul pada perancangan. Selanjutnya dipilih warna yang cocok dengan teori warna *double split complementary* dimana terdapat dua pasangan warna komplementer. Selain itu warna ini juga sesuai dengan kebutuhan asosiasi warna feminim dan maskulin dalam perancangan [5]. Warna coklat dan variasi nya digunakan sebagai warna netral yang diterapkan pada latarbelakang serta kebutuhan pewarnaan tambahan yang tidak menonjol. Warna biru digunakan dalam elemen karakter serta judul sampul depan sebagai warna netral yang paling disukai oleh kedua gender. Warna *pink* dalam perancangan ini digunakan untuk mewakili karakter dan elemen edukasi bagian perempuan sebagai warna feminim, sedangkan warna hijau dengan *brightness* yang lebih gelap dibandingkan warna lain dalam *color palatte* digunakan untuk mewakili karakter dan elemen edukasi bagian laki-laki sebagai warna maskulin. Warna kuning dan oranye diimplementasikan untuk warna netral pada perancangan yang dapat digunakan oleh kedua karakter. Selain asosiasi warna, simbolisme warna bahaya dan tidak paling banyak digunakan pada aktivitas kegiatan ketangkasan fisik dan mental pada bagian akhir buku, yaitu warna merah

yang mewakili situasi berbahaya dan warna hijau yang mewakili situasi yang aman, yang dapat dilihat pada Gambar 4.

##### 3) Tipografi

Penulis memilih Museo yang merupakan keluarga *font* serif kontemporer, dirancang oleh Jos Buivenga. Keluarga font Museo memiliki lima bobot (100 300 500 700 900). Museo masuk dalam Adobe fonts dan berasal dari perusahaan *Exljbris Font Foundry*. Seperti semua adobe fonts, *typeface* ini dapat digunakan untuk penggunaan pribadi dan komersial, dalam perancangan ini Museo 300 digunakan pada narasi buku, sedangkan aksentuasi kata menggunakan Museo 700. Selain itu terdapat judul bab yang menggunakan *typeface* yang dipilih langsung oleh beberapa anak dalam proses uji keterbacaan, yaitu Adesso. *Typeface* ini adalah jenis *humanist sans serif* yang dirancang untuk pembaca muda, dengan bentuk melebar dan bundar sehingga mudah dibaca, dapat dilihat pada Gambar 5.

#### C. Implementasi Desain

##### 1) Struktur Buku

Buku ini terdiri atas sampul buku dan *body matter* yang terdiri dari 24 halaman. Sampul buku depan dari perancangan ini di desain untuk menunjukkan aspek elemen interaktif dari buku serta topik-topik yang terdapat dalam buku. Terdapat judul buku dan jenis buku. Pada sampul terdapat dua media pendukung digital perancangan berupa kode QR, sampul depan menunjukkan kode QR catatan pembimbing dan sampul belakang terdapat kode QR animasi kunci jawaban aktivitas pada buku. Selain itu, sampul belakang menggunakan aset ilustrasi dari *body matter* yang terdapat pada buku. Aset ini digunakan pada ilustrasi lingkungan *playroom* yang terus digunakan sepanjang buku, yang dapat dilihat pada Gambar 6.

*Body matter* dari buku ini terdiri dari empat topik dan bab, yaitu (1) Persamaan dan Perubahan Tubuh, dengan pembahasan identitas diri, perbedaan laki-laki dan perempuan, bagaimana tubuh bisa berubah dengan waktu, (2) Privasi tubuh, dengan pembahasan memahami privasi orang lain dan diri sendiri, tempat privasi, dan kebersihan tubuh (3) Ada tanda bahaya, adalah salah satu bab yang paling penting karena anak diajarkan cara merespon ketika seseorang menyentuh bagian pribadi atau membuat anak tidak nyaman, bicara pada orang dewasa yang dipercaya tentang hal yang mengganggu anak, mendeskripsikan apa itu orang dewasa yang dapat dipercaya (4) Bagian ulasan materi dilakukan melalui aktivitas yang terdapat pada bagian akhir buku.

##### 1) Aktivitas

Aktivitas dirumuskan berdasarkan rincian tujuan pembelajaran dari topik yang harus disampaikan dan analisa aktivitas buku anak yang telah dilakukan penulis pada bab tinjauan pustaka. Kemudian desain awal aktivitas ditinjau kepada narasumber untuk direvisi dan dirancang kembali. Aktivitas yang terdapat pada buku ini berdasarkan tujuan pembelajarannya yaitu; (1) Perbedaan Perempuan dan Laki-Laki: Benda, dimana anak diminta untuk membuat garis pada benda mainan berdasarkan bentuk yang sesuai dengan instruksi awal. (2) Perbedaan Perempuan dan Laki-Laki: Pakaian, anak diminta untuk mencari perbedaan lemari Bima dan Salma (3) Perbedaan Perempuan dan Laki-Laki: Nama dan Letak Bagian Pribadi Tubuh, dimana terdapat gambar

yang memvisualisasikan bagian pribadi dan kemaluan anak perempuan dan laki-laki melalui elemen interaktif pop-up. Buku menjelaskan tentang bagian kemaluan, dan bagian pribadi lain (mulut, dada, pantat) yang digambarkan dengan tanda lingkaran pada elemen interaktif. Anak diminta untuk menuliskan nama bagian pribadi lain sesuai dengan warna bulatan, atau anak yang belum menulis dapat menunjuk lingkaran dan mengatakan namanya dengan lantang (4) Memahami Identitas Diri: Jenis Kelamin, dan Benda Yang Disukai, dimana terdapat dua pilihan kartu yang dapat dipilih oleh anak. Kartu di kiri adalah kartu untuk anak laki-laki dan di kanan untuk anak perempuan. Anak diminta memilih dari kedua kartu tersebut, menggambar dan mewarnai baju favorit (5) Proses Perkembangan Tubuh Laki-Laki dan Perempuan, dimana terdapat tiga kolom kosong yang makin ke kanan akan makin tinggi, anak diminta menyusun urutan perkembangan tubuh dari paling muda ke paling tua (6) Kebersihan Tubuh: Toilet Training, pada kegiatan pertama terdapat teka-teki dimana anak diminta membantu karakter sampai ke jalan yang benar dengan menarik garis, sedangkan di kegiatan kedua, anak diminta untuk mengurutkan kegiatan BAB atau BAK sendiri (7) Tempat privat, pada kegiatan pertama anak diminta untuk menunjukkan bangunan mana yang merupakan tempat privat, sedangkan di kegiatan kedua, anak diminta untuk menemukan objek yang sesuai berdasarkan deskripsi yang diberikan (8) Mengulas bagian pribadi tubuh dimana anak diminta untuk melengkapi puzzle gambar dan mengingat kembali bagian pribadi tubuh (9) Ulasan materi: pemahaman situasi berbahaya dan tidak, kegiatan pada aktivitas ini berhubungan dengan kegiatan fisik dan mental. Terdapat beberapa kartu yang menunjukkan suatu contoh peristiwa yang berbahaya dan tidak. Orang tua diminta untuk menunjukkan kartu satu persatu kepada anak, kemudian anak diminta melompat sambil berteriak “YA” jika baik dan jongkok sambil berteriak “TIDAK” jika tidak baik. Kartu diletakkan kepada dua kategori berdasarkan jawaban yang diberikan oleh anak menggunakan elemen interaktif buku. Di akhir aktivitas, orangtua diminta menunjukkan jawaban yang benar dan tidak (di belakang kartu) kepada anak dan berdiskusi tentang jawaban anak.

2) Elemen Interaktif

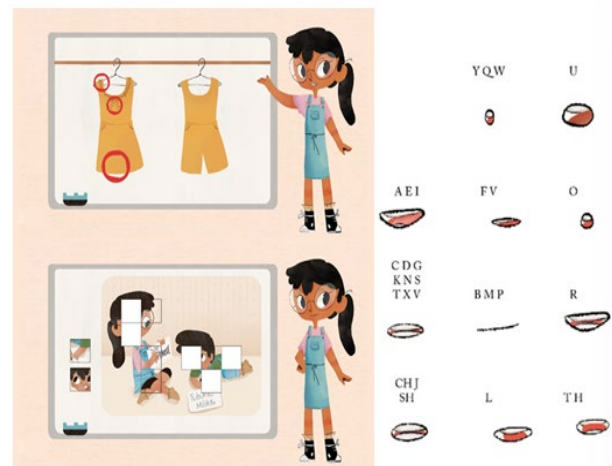
Dalam perancangan ini, terdapat elemen interaktif dan fitur yang digunakan untuk melakukan aktivitas; (1) *Pull Strip*, digunakan untuk menarik halaman kertas dari buku. Terdapat variasi *pull strips* yang digunakan dalam buku untuk menunjukkan perubahan gambar, perubahan informasi atau aktivitas, fitur ini juga digunakan bersama stiker (2) *Sliders*, merupakan elemen interaktif variasi dari *pull strips*. Penerapan elemen interaktif digunakan untuk mendapatkan efek ilustrasi yang berubah agar terlihat makin tinggi (3) Kartu, digunakan pada dua aktivitas sebagai alat permainan yaitu pada aktivitas klasifikasi sifat dan kartu untuk aktivitas menggambar dan mewarnai (4) *Pop-up*, hanya digunakan sekali dalam perancangan ini untuk menunjukkan bagian depan dan belakang dari bagian pribadi manusia, yang dapat dilihat pada Gambar 7.

3) Media Pendukung Digital : Animasi

Perancangan ini menggunakan media pendukung digital untuk menunjukkan kunci jawaban dari aktivitas yang ada dalam buku. Media ini berupa animasi yang dihubungkan dengan buku cetaknya melalui kode QR yang terhubung



Gambar 7. Elemen-elemen interaktif buku.



Gambar 8. Penerapan animasi dan visimes mulut.



Gambar 9. Penerapan catatan panduan dan kode QR-nya.

langsung ke video Youtube. Animasi ini menggunakan set visemes atau gambaran ekspresi wajah yang bisa mendeskripsikan suara tertentu (bentuk mulut), yang dapat dilihat pada Gambar 8.

4) Media Pendukung Digital : Catatan Panduan.

Catatan panduan digunakan oleh orangtua atau guru sebagai catatan atau tips dan panduan dalam melaksanakan aktivitas dalam buku. Catatan panduan dalam perancangan ini berupa file pdf yang dihubungkan melalui kode QR di sampul depan buku, orangtua dapat mengakses catatan panduan buku serta informasi terkait indikator fisik dan perilaku pada anak jika telah terjadi pelecehan seksual, yang dapat dilihat pada Gambar 9.

#### IV. KESIMPULAN DAN SARAN

##### A. Kesimpulan

Melalui perancangan ini dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut: (1) Standar topik internasional edukasi seksualitas komprehensif dari UNESCO adalah konten dengan pemahaman yang bersifat global. Tidak semua konten tersebut dapat langsung di adaptasi dan diterima oleh wilayah yang lebih spesifik, diperlukan penyesuaian terhadap kultur dan budaya yang diterapkan dalam wilayah tersebut terkait topik yang dapat digunakan. Dilakukan wawancara ahli sebagai proses penyesuaian standarisasi topik internasional tersebut. Masyarakat Indonesia belum bisa menerima; (1) penerapan topik visualisasi dari bagian internal dan eksternal genitalia yang penting dari tubuh, (2) visualisasi dan penulisan dari rasa penasaran terhadap tubuh (lebih baik dituliskan dengan rasa sayang terhadap semua bagian tubuh), (3) topik reproduksi terkait sperma dan telur yang bergabung kemudian berkembang (lebih baik mulai diberikan di SD), (4) topik ibu hamil dapat di singgung secara sederhana jika memiliki adik, namun secara keseluruhan tidak usah diikutsertakan dalam topik edukasi seksualitas untuk umur 4-6 tahun. Berdasarkan uraian tersebut, penyaringan utama dari pemahaman internasional ke lokal atau Indonesia dalam perancangan ini, adalah dalam aspek penggunaan visualisasi genitalia secara saintifik dari topik, serta perbedaan segmentasi usia dalam standar waktu penyampaian informasi; (2) Ketika motivasi dihubungkan langsung terhadap proses pembelajaran anak, ditemukan penyampaian informasi rumit kepada anak menjadi lebih mudah. Perancangan ini menunjukkan pentingnya mengikutsertakan metode pembelajaran fun learning yang mengutamakan aspek motivasi anak, agar anak memiliki rasa kepuasan dalam pelaksanaan tugas, keterlibatan sebagai pemeran aktif penyelesaian tugas, kesempatan menunjukkan kemampuan diri, serta memiliki hadiah atau hukuman nyata; (3) Keseimbangan antara informasi dan aktivitas yang diterapkan menentukan suksesnya penyampaian informasi yang dibutuhkan oleh anak. Hal ini menunjukkan pentingnya kesesuaian media pembelajaran, baik dalam bentuk aktivitas maupun elemen interaktif, dengan informasi yang ingin disampaikan; (4) Melalui perancangan ini ditemukan bahwa aktivitas yang umumnya diterapkan dalam media buku aktivitas anak hanya memiliki elemen kegiatan kecerdasan dan pengetahuan. Aktivitas dengan kegiatan ketangkasan fisik dan mental lebih mengutamakan aspek elemen permainan dibandingkan penyampaian informasi baru karena mengutamakan kegiatan motorik kasar. Aktivitas kegiatan ketangkasan fisik lebih baik digunakan untuk mengulas materi yang sudah dipelajari atau pemberian informasi sederhana dibandingkan informasi rumit. Dalam penerapan kegiatan ketangkasan fisik dan mental di buku aktivitas, tingkat keaktifan dan stimulasi anak sangat meningkat, ada kemungkinan terjadinya stimulasi berlebihan. Sehingga aktivitas dengan penerapan ini lebih baik diletakkan dibagian akhir buku, agar menjadi puncak stimulasi motivasi anak dalam menyelesaikan media buku; (5) Kajian teori yang dilakukan untuk tipografi anak berbasiskan contoh tipografi yang banyak digunakan pada buku anak. Namun hasil dari kajian teori tersebut menunjukkan ketidaksesuaian dengan kebutuhan membaca anak saat uji keterbacaan. Dibutuhkan

riset desain tipografi yang lebih mendalam dalam segi legibilitas untuk dapat berkontribusi pada pengembangan tipografi buku anak; (6) Catatan pembimbing membantu pihak pembimbing menyampaikan materi dalam buku dengan lebih baik kepada anak. Dibutuhkan penempatan yang lebih praktis agar pihak pembimbing dapat menggunakan catatan dengan efektif. Catatan dalam bentuk dokumen di bagian sampul depan buku dengan kode QR membantu mencapai catatan pembimbing yang; (1) menarik perhatian pembimbing sejak awal sehingga pembimbing tahu untuk membaca catatan terlebih dahulu, (2) terpisah dengan isi buku sehingga anak tidak memiliki motivasi keingintahuan berlebih terhadap media yang ditujukan untuk pembimbing, (3) mudah diakses, (4) format dokumen sederhana mudah dipahami; (7) Kajian teori format buku anak dimana anak tertarik untuk menggunakan dua media dalam proses membaca yaitu format buku cetak dan digital, dibuktikan benar melalui perancangan ini. Melalui format buku aktivitas dan format animasi digital untuk kunci jawaban buku aktivitas, anak dalam proses uji keterbacaan memberikan respon yang positif terhadap kedua format media.

##### B. Saran

Saran yang didapat dari perancangan Buku Aktivitas Sebagai Media Pembelajaran Seksualitas Untuk Anak usia dini Dalam Rangka Prevensi Pelecehan Seksual ini sebagai berikut: (1) Buku belum pernah melalui proses percetakan offset, sehingga realisasi saat ini kurang rapih karena direalisasi dengan tangan; (2) Perlu dilakukan perancangan lebih mendalam terkait penggunaan warna yang lebih baik terutama dalam aplikasi warna pada bagian narasi buku; (3) Riset kertas untuk produksi media perlu dilakukan untuk mendapatkan jenis kertas yang lebih berkualitas namun murah; (4) Buku aktivitas dapat dikembangkan tidak hanya pada topik edukasi seksualitas, namun topik lain yang dibutuhkan dalam pendidikan anak usia dini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Briggs, *Child Protection: A Guide for Teachers and Child Care Professionals*, 1st Edition. London: Routledge, 1997. doi: <https://doi.org/10.4324/9781003134701>.
- [2] J. W. Santrock, *Child Development*, 14th Edition. New York: McGrawHill Education, 2014.
- [3] M. Subandowo, "Pengaruh deferensiasi motivasi sosial terhadap perilaku profesional guru," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 16, no. 2, pp. 149–161, Oct. 2009.
- [4] B. Lestari, "Keefektifan strategi fun learning dalam pembelajaran menulis karangan narasi pada siswa kelas VII SMPN 3 GODEAN SLEMAN," Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2013. [Online]. Available: <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/23246>
- [5] S. Zhang, "Color associations with masculine and feminine brand personality among Chinese consumers," Concordia University, Canada, 2015. [Online]. Available: <https://spectrum.library.concordia.ca/id/eprint/979896/>