



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**PERANCANGAN *VIDEO MOTION GRAPHIC* KENALI  
TUBUH MUSE BAGAI UPAYA EDUKASI SEKS UNTUK ANAK  
USIA 6 - 12 TAHUN**

**TUGAS AKHIR**



**Program Studi**

**S1 Desain Komunikasi Visual**

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Oleh:**

**Alif Abrar Pradana Syah**

**1842010006**

---

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**

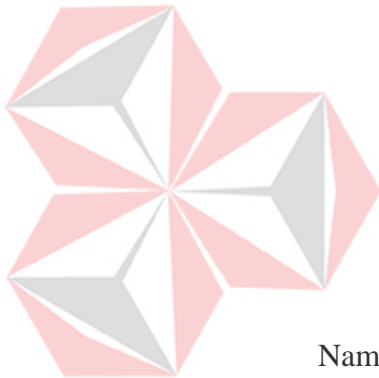
**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2023**

**PERANCAGAN *VIDEO MOTION GRAPHIC* KENALI TUBUHMU  
SEBAGAI UPAYA EDUKASI SEKS UNTUK ANAK USIA 6 - 12 TAHUN**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Program Sarjana Desain**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Oleh:**

Nama : Alif Abrar Pradana Syah  
NIM : 18420100006  
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF  
UNIVERSITAS DINAMIKA  
2023**

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN *VIDEO MOTION GRAPHIC* KENALI TUBUHMU**  
**SEBAGAI UPAYA EDUKASI SEKS UNTUK ANAK USIA 6 - 12 TAHUN**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

**Alif Abrar Pradana Syah**

**NIM : 18420100006**

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh penguji  
pada : Jumat, 10 Februari 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Pembimbing:**

I Dhika Yuan Yurisma, M.Ds.,

NIDN: 0720028701

II Siswo Martono, S.Kom., M.M

NIDN: 0726027101

**Penguji:**

Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA

NIDN: 0716127501

  
Universit  
as  
Dinamika

Digitally signed  
by Universitas  
Dinamika  
Date: 2023.03.01  
16:18:29 +0700

Digitally signed  
by Universitas  
Dinamika  
Date: 2023.03.02  
15:39:47 +0700

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk  
memperoleh gelar Sarjana



Digitally signed  
by Universitas  
Dinamika  
Date: 2023.03.06  
16:08:09 +0700

**Karsam, MA., Ph.D.**

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS DINAMIKA

**LEMBAR MOTTO**



**“Bersyukur dan berusaha adalah salah satu jalan untuk meraih keberhasilan”**

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## LEMBAR PERSEMBAHAN



**“Tugas Akhir ini peneliti persembahkan untuk kedua orang tua saya beserta orang-orang yang telah mendukung dari awal hingga akhir”**

UNIVERSITAS  
Dinamika

**PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Alif Abrar Pradana Syah**  
NIM : **18420100006**  
Program Studi : **S1 Desain Komunikasi Visual**  
Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**  
Jenis Karya : **Tugas Akhir**  
Judul Karya : **PERANCANGAN MOTION GRAPHIC KENALI  
TUBUH MU SEBAGAI UPAYA EDUKASI SEKS  
UNTUK ANAK USIA 6 - 12 TAHUN**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 27 Juli 2023

  
Alif Abrar Pradana Syah  
NIM : 18420100006

## ABSTRAK

Sebagian besar informasi yang tersedia dalam presentasi pendidikan seks anak terkait dengan tulisan orang dewasa. Informasi yang sulit dicerna dan tidak menarik perhatian anak sehingga membutuhkan media hiburan untuk mengajarkan anak pentingnya mengetahui tentang organ tubuh, melalui beberapa tahapan analisis data, seperti mereduksi data pengamatan menjadi penyajian data yang terkumpul, sehingga jika edukasi ini tidak ditransmisikan dengan baik akan menimbulkan banyak pelecehan seksual. Maka diperlukannya sebuah media pembelajaran yang mampu meraiik dan mengikuti perkembangan di era digital dengan menggunakan *video motion graphic* sebagai upaya edukasi seks pada anak usia 6-12 tahun agar bisa memahami dan mengenali organ tubuh mereka. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan melakukan observasi, wawancara, studi literatur dan dokumentasi yang nantinya digunakan dalam proses perancangan karya. Media utama dari penelitian ini adalah video motion graphic yang berisikan pengenalan organ tubuh yang tidak boleh di pegang dan pencegahan agar tidak terjadi tindakan pelecehan seksual pada anak. Penggunaan media utama *video motion graphic* ini di damping dengan adanya media pendukung berupa xbanner, Pembatas Buku, gantungan kunci dan poster

**Kata Kunci :** *Edukasi, Edukasi Seks, Video Motion Graphic*



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan rahmatnya peneliti dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan *Video Motion Graphic* Kenali Tubuhmu Sebagai Upaya Edukasi Seks Untuk Anak Usia 6 – 12 Tahun”

Melalui kesempatan ini, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian Laporan Tugas Akhir ini, terutama kepada :

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan perlindungan, kemudahan, rahmat, dan rezeki serta hidayahNya.
2. Kedua orang tua peneliti yang selalu mendukung, memberi motivasi dan mendoakan yang terbaik untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
3. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan sarannya dalam mengerjakan Laporan Tugas Akhir ini.
4. Siswo Martono, S.Kom., M.M. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan , arahan dan sarannya dalam mengerjakan Laporan Tugas Akhir ini
5. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA selaku dosen penguji.
6. Seluruh Bapak dan Ibu dosen S1 Desain Komunikasi Visual yang sudah memberi saran, mengajarkan, dan membantu dalam proses kegiatan pembelajaran pada seluruh mata kuliah S1 Desain Komunikasi Visual. Semoga ilmu yang telah diajarkan dapat bermanfaat di masa yang akan datang dan dapat menjadi bekal peneliti untuk menuju kesuksesan.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu dalam kesempatan ini, yang telah memberikan bantuan moral materiil dalam proses penyelesaian laporan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, dan masih ada kekurangannya. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang



membangun untuk kedepannya. Semoga laporan tugas akhir ini bisa memberikan manfaat dan dapat menambah wawasan dan sumber informasi.

Surabaya, 20 Januari 2023

Alif Abrar Pradana Syah



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>VIII</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>X</b>
<b>DAFTAR GRAFIK .....</b>	<b>XIII</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XIV</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>XVI</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>XVII</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1    LATAR BELAKANG MASALAH .....	1
1.2    RUMUSAN MASALAH .....	3
1.3    BATASAN MASALAH .....	3
1.4    TUJUAN.....	3
1.5    MANFAAT PERANCANGAN .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>5</b>
2.1    PENELITIAN TERDAHULU.....	5
2.2    EDUKASI SEKS .....	6
2.3    EDUKASI.....	6
2.4 <i>MOTION GRAPHIC</i> .....	6
2.4.1    Teknik Pembuatan <i>Motion Graphic</i> .....	7
2.5    DESAIN.....	7
2.5.1    Unsur-Unsur Desain .....	7
2.6    ILUSTRASI .....	8
2.7    WARNA.....	8
2.8    VEKTOR .....	9
2.9    TIPOGRAFI.....	9
2.10    MEDIA SOSIAL.....	9
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>11</b>
3.1    METODELOGI PENELITIAN.....	11
3.2    UNIT ANALISIS.....	11

3.2.1	Lokasi Penelitian.....	11
3.2.2	Objek Penelitian.....	11
3.2.3	Subjek Penelitian .....	11
3.3	TEKNIK PENGUMPULAN DATA .....	12
3.3.1	Observasi .....	12
3.3.2	Wawancara.....	12
3.3.3	Dokumentasi .....	12
3.3.4	Studi Literatur .....	13
3.4	TEKNIK ANALISIS DATA .....	13
3.4.1	Reduksi Data.....	13
3.4.2	Penyajian Data .....	13
3.4.3	Penarikan Kesimpulan .....	14
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>15</b>
4.1	HASIL PENGUMPULAN DATA .....	15
4.1.1	Hasil Observasi .....	15
4.1.2	Hasil Wawancara .....	15
4.1.3	Dokumentasi .....	18
4.1.4	Study Literatur .....	21
4.2	HASIL PENYAJIAN DATA.....	21
4.3	KESIMPULAN.....	22
4.4	KONSEP.....	22
4.4.1	Analisis Segmentasi, Targeting, Positioning (STP) .....	22
4.4.2	<i>Unique Selling Preposition (USP)</i> .....	23
4.4.3	Analisis SWOT .....	24
4.4.4	Keyword.....	25
<b>GAMBAR 4.7 KEYWORD.....</b>		<b>25</b>
4.5	PERANCANGAN KARYA.....	26
4.5.1	Konsep Perancangan.....	26
4.5.2	Tujuan Kreatif .....	26
4.5.3	Strategi Kreatif.....	26
4.5.4	Story Line.....	28
4.5.5	Story Board .....	29
4.6.1	Strategi Media.....	31



4.6.2 Perancangan Desain .....	32
4.6.3 Implementasi Karya .....	33
<b>BAB V.....</b>	<b>38</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>38</b>
5.1 KESIMPULAN.....	38
5.2 SARAN.....	38
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>39</b>



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 1.1 data KEMENPPPA 2018-2021 surabaya .....2



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 wawancara kepala sekolah sdn wonorejo 274 surabaya .....	18
Gambar 4.2 wawancara guru sd muhammadiyah 4 surabaya .....	19
Gambar 4.3 dokumentasi siswa sdn wonorejo 274 surabaya .....	19
Gambar 4.4 dokumentasi siswa sd muhammadiyah 4 surabaya .....	20
Gambar 4.5 dokumentasi wali murid / orangtua dan ananda .....	20
Gambar 4.6 buku anggota tubuh spesialku .....	21
Gambar 4.7 keyword .....	25
Gambar 4.8 font.....	27
Gambar 4.9 palet warna .....	27
Gambar 4.10 Storyline .....	29
Gambar 4.11 Storyboard .....	32
Gambar 4.12 karakter kakak dio .....	32
Gambar 4.13 karakter viona ( adek dio).....	32
Gambar 4.14 karakter ayah .....	32
Gambar 4.15 media pendukung.....	33
Gambar 4.16 karakter digital.....	33
Gambar 4.17 scene 1 .....	34
Gambar 4.18 scene 2 .....	34
Gambar 4.19 scene 3 .....	35
Gambar 4.20 scene 4 .....	35
Gambar 4. 21 scene 5 .....	35
Gambar 4.22 scene 6 .....	36

Gambar 4.23 media pendukung x banner ..... 36

Gambar 4.24 media pendukung ganci dan penggaris ..... 37

Gambar 4.25 media pendukung instagram..... 37



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: biodata penulis.....	40
lampiran 2 hasil plagiasi.....	41
lampiran 3: kartu bimbingan .....	42
lampiran 4 kartu seminar.....	43



UNIVERSITAS  
**Dinamika**



## DAFTAR TABEL

Tabel 4. 5 keyword.....	25
-------------------------	----



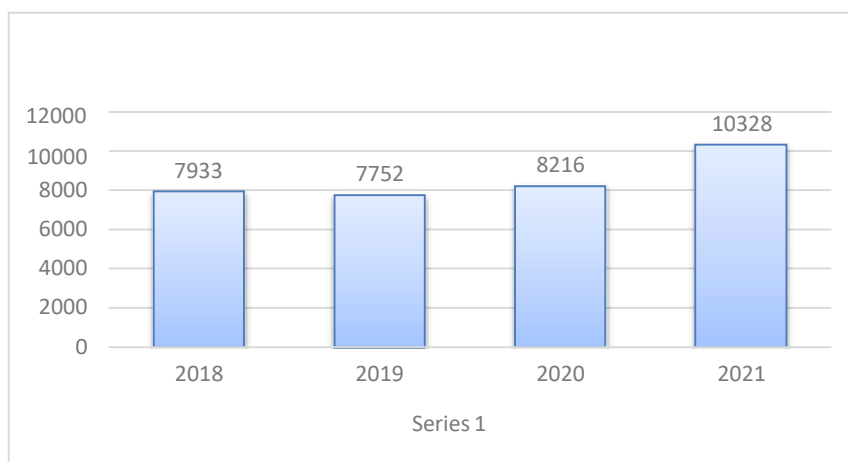
UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu penunjang tumbuh kembang anak. Pengajaran diberikan sejak usia prasekolah dan sekolah dasar, yang tujuannya adalah untuk membantu anak dalam perkembangan berpikir, baik secara fisik maupun mental, sehingga ia dapat mempersiapkan diri dengan lebih baik untuk pembelajaran dan kehidupan selanjutnya. Namun kenyataannya, lembaga pendidikan dan orang tua terkadang lupa memberikan pendidikan seks. dr. B. Hanny Ronosulistyo, Sp, OG (K), M.M. mengatakan bahwa pendidikan seks mendorong pemahaman tentang kesehatan reproduksi. Pendidikan seks sangat penting sejak dini, agar anak mendapatkan informasi yang cukup tentang pentingnya menjaga kemaluan dan menginternalisasi serta memahami nilai-nilai moral terkait seksualitas.

Maraknya kekerasan seksual terhadap anak adalah penyiksaan oleh orang dewasa yang menyentuh atau membangkitkan gairah seksual anak. Contoh kekerasan seksual terhadap anak antara lain menayangkan pornografi anak, membuat alat kelamin tidak pantas untuk anak, kontak fisik dengan alat kelamin anak, menggunakan anak untuk pornografi anak. Menurut data yang diperoleh Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (kemenpppa) Republik Indonesia dari tahun 2018 hingga 2021, kekerasan terkait aktivitas seksual terus meningkat.



Grafik 1.1 Data KEMENPPPA 2018-2021 Surabaya

(Sumber : <https://kekerasan.kemenpppa.go.id>)

Informasi yang tersedia dalam presentasi pendidikan seks anak sebagian besar relevan dengan tulisan orang dewasa. Pastikan informasinya sulit dicerna dan tidak menarik perhatian anak Anda. Kita membutuhkan media hiburan untuk mengajarkan anak pentingnya mengetahui tentang organ tubuh.

Usia 6 sampai 12 tahun sering disebut “usia sekolah”, karena pada tahap ini anak mulai sekolah dasar, atau sekolah sebenarnya. Berdasarkan teori kognitif Piaget, sekolah dasar untuk anak usia 6-12 tahun memiliki dua tahapan, yaitu kegiatan konkret dan kegiatan formatif. Pada tahap ini, anak dapat berpikir secara logis dan konkret, mereka dapat menggunakan pikirannya sedemikian rupa sehingga dapat membuat hubungan antara satu hal dengan hal lainnya..

Namun pada tahap ini, mereka masih belum bisa berpikir secara abstrak, sehingga nalar anak masih terbatas, walaupun sudah bisa bernalar secara logis dan memahami hubungan sebab akibat, mereka masih belum bisa membuat hipotesis atau alasan abstrak. Oleh karena itu, guru atau pendidik harus mampu menciptakan suasana belajar yang spesifik bagi mereka, karena mendorong pemikiran logis anak.

Oleh sebab itu Penulis akan merancang suatu media edukasi yang bertujuan untuk memberikan informasi tentang edukasi seksual pengenalan organ tubuh pada anak-anak berupa *Video Motion Graphic* sebagai sarana edukasi kepada anak berusia 6 tahun - 12 tahun.

Pemilihan *video motion graphic* sebagai media otomatis perancangannya merupakan salah satu pilihan penulis dan target audiens sekunder yaitu orang tua. Penulis ingin

menumbuhkan rasa kepedulian di mulai dari pengenalan organ tubuh, sebab dengan *video motion graphic* yang merupakan salah satu media komunikasi yang paling berpengaruh dalam membentuk pikiran atau pendapat terhadap suatu hal. Tidak hanya itu, *video motion graphic* juga baik untuk diingat sebab *video motion graphic* merupakan media pembelajaran yang efektif di era globalisasi seperti saat ini untuk anak.

Berdasarkan beberapa data dalam latar belakang tersebut dapat disimpulkan, dibutuhkan pembuatan sebuah media yang efektif dan informatif untuk anak-anak mengenai pengenalan organ tubuh mulai dari penyebab, jenis hingga pencegahan sehingga anak-anak dan orangtua dapat mengerti tentang bahayanya pada pelecehan seksual agar terhindar dari kekerasan seksual dan memiliki pemahaman hingga perlindungan yang baik.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dijelaskan tersebut, maka fokus penelitian ini yaitu:

“ Bagaimana merancang *video motion graphic* kenali tubuhmu sebagai upaya edukasi seks untuk anak usia 6–12 tahun?”

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah di atas, maka ditetukan batasan-batasan permasalahan agar penulisan laporan penelitian ini fokus dan tidak meluas. Batasan-batasan dititikberatkan pada:

1. Perancangan ini fokus pada pengenalan organ tubuh pada anak sebagai upaya edukasi seks
2. Teknik yang digunakan dalam pembuatan karakter pada *video motion graphic* ini adalah menggunakan teknik ilustrasi digital vektor.
3. Media pendukung yang akan digunakan dalam adalah xbanner, pembatas buku, gantungan kunci, dan poster

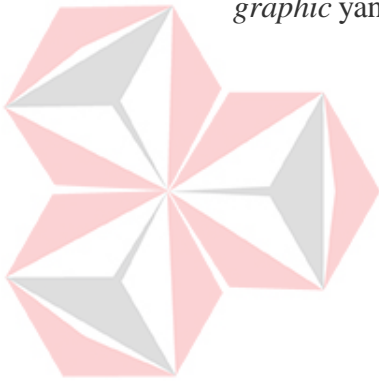
## 1.4 Tujuan

Tujuan dari Tugas Akhir ini yaitu untuk merancang *video motion graphic* kenali tubuhmu sebagai upaya edukasi seks untuk anak usia 6–12 tahun guna untuk meningkatkan pemahaman sejak dini.

### 1.5 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat yang didapatkan dari hasil perancangan *video motion graphic* kenali tubuhmu sebagai upaya edukasi seks untuk anak usia 6 – 12 tahun yaitu:

1. Sebagai media lain pembelajaran dan pengenalan edukasi seks pengenalan organ tubuh sebagai sarana edukasi kepada anak usia 6-12 tahun.
2. Memberikan manfaat kepada masyarakat khususnya civitas akademika mengenai perancangan *video motion graphic* tentang organ tubuh serta tindak seksual.
3. Menjadi referensi keilmuan khususnya dalam hal merancang *video motion graphic* serupa baik dalam bidang desain atau sejenisnya.
4. Sebagai upaya menyadarkan anak – anak beserta orang tua untuk menghindari hal – hal yang dapat menyebabkan kekerasan seksual dalam bentuk *video motion graphic* yang dapat menarik perhatian anak – anak untuk memahaminya.



UNIVERSITAS  
Dinamika

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam Dalam penelitian ini, peneliti mendeskripsikan penelitian sebelumnya tentang topik yang diajukan oleh peneliti, yaitu. buku digital interaktif pendidikan seks untuk anak usia 4-6 tahun, karya Luh Putu Ayu Kusumawati Wardhana dan salam Meirina Lan, ini karya siswa. majalah S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya sebagai salah satu syarat S1 Desain Komunikasi Visual di Universitas Negeri Surabaya..

Dalam pembuatan buku pendidikan seks digital interaktif sebagai sarana pembelajaran untuk anak usia 4-6 tahun, dibuat oleh Luh Putu Ayu Kusumawati Wardhana dan Meirina Lani misalkanuspa, mahasiswa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya. judul penelitian “Pendidikan seks pada anak usia 4-6 tahun dengan desain buku interaktif digital”. Dalam topik ini, Luh Putu Ayu Kusumawati Wardhana dan Meirina Lani Assumeuspa (2016) memperkirakan bahwa rancangan buku interaktif dapat digunakan untuk membuat media edukasi dan menghadirkan pendidikan seks kepada anak usia 4-6 tahun..

Perbedaan pada perancangan Luh Putu Ayu Kusumawati Wardhana Dan Meirina Lani Anggapuspa (2016) adalah menjadikan edukasi seks sebagai sarana edukasi kepada anak usia 4 – 6 Tahun. Sedangkan penelitian Tugas Akhir yang peneliti akan lakukan nantinya adalah perancangan *video motion graphic* kenali tubuhmu sebagai upaya edukasi seks untuk anak usia 6 – 12 tahun. Peneliti memiliki tujuan untuk ikut berpartisipasi dalam upaya meningkatkan pemahaman mengenai edukasi seks pada anak usia 6 – 12 tahun, sekaligus memperkenalkan pada anak bahwa penting nya menjaga organ tubuh sejak dini.

Kajian Luh Putu Ayu Kusumawati Wardhana dan Meirina Lani Assumptionuspa (2016) memiliki kekurangan yaitu penyampaian buku interaktif lingkungan untuk memahami pentingnya pendidikan seks bagi anak. dari sebuah buku interaktif dan tanpa keterikatan pada anak, dirancang sedemikian rupa, tetapi berdasarkan penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa membuat buku interaktif untuk pengajaran adalah hal yang sangat efektif karena Anda dapat

melihat dengan mata kepala sendiri, yang sangat efektif. . karena Anda bisalangsung melihat apa yang bisa terjadi pada anak dengan persepsi eksploitasi seksual.

## 2.2 Edukasi Seks

Seksualitas adalah perbedaan antara pria dan wanita. Perbedaan ini bukan hanya fisik, tetapi juga berdasarkan jenis kelamin. Menurut Alya Andika (2010), pendidikan seks adalah tentang aspek psikologis, sosial dan budaya dan bagaimana semua aspek tersebut mempengaruhi seseorang ketika membuat keputusan tentang seksualitas. Pendidikan seks juga berbicara tentang menjaga diri sendiri dan mengembangkan toleransi terhadap segala perbedaan yang ada.

## 2.3 Edukasi

Jaman semakin modern. Di era globalisasi dan kemajuan teknologi, pengaruh media berkembang pesat. Banyak orang terutama anak muda yang mencari inovasi baru dan unik untuk mengikuti perkembangan zaman. Pendidikan, atau disebut pendidikan, adalah usaha yang disengaja untuk mempengaruhi orang lain, baik individu, kelompok, atau masyarakat, untuk melakukan apa yang diharapkan dari seorang praktisi pendidikan. Pendidikan adalah proses belajar dari ketidaktahuan menjadi pengertian (Notoatmodjo, 2003). Pendidikan adalah proses belajar dari ketidaktahuan menjadi pemahaman. Pendidikan penting untuk setiap individu, dan pendidikan memiliki dampak yang jauh lebih besar pada pembangunan suatu negara.

## 2.4 Motion Graphic

*Motion graphics adalah gambar, teks, atau kombinasi keduanya berdasarkan media visual. Menurut Sukarno (2014), dalam bukunya Majapahit Illustrative Motion Graphic Design for Young People, motion graphics adalah media yang menggunakan footage video atau teknologi untuk menciptakan ilusi gerakan, biasanya suara digabungkan dengan untuk menyampaikan informasi ke media visual.*

*Motion graphic* juga sering digunakan untuk menyampaikan informasi dalam bentuk video penjelasan yang luas, seperti iklan dan profil perusahaan.

### 2.4.1 Teknik Pembuatan *Motion Graphic*

Dalam Proses pembuatan *Motion Graphic* terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut;

1. Pra-produksi  
Pra-produksi merupakan tahapan dalam perencanaan atau tahap sebelum memasuki proses produksi dalam tahap ini yang harus direncanakan mulai dari konsep awal/penelitian ide, penelitian storyline dan storyboard, penentuan sound, dan animasi.
2. Produksi  
Produksi merupakan tahapan setelah pra-produksi pada tahap ini dimulainya proses pembuatan karakter 2d/3d, pembuatan background, dan proses animasi.
3. Pasca-produksi  
Pasca-produksi merupakan tahapan terakhir dalam tahapan ini mencakup proses editing, composting, dan rendering, setelah proses animasi telah jadi selanjutnya merupakan tahapan publikasi ke publik dalam beberapa platform salah satunya adalah Youtube.

## 2.5 Desain

Dalam semua jenis desain, desain dapat diartikan sebagai suatu sistem yang menekankan pada keseluruhan yang koheren daripada menyoroti setiap masalah secara individual. Kata desain berasal dari bahasa Italia “designo” yang berarti gambar. Dalam kaitannya dengan kata benda, kata “desain” berarti hasil proses kreatif berupa rencana, proposal, atau karya nyata (Anggraini S. dan Nathalia, 2018).

### 2.5.1 Unsur-Unsur Desain

Menurut Anggraini S. dan Nathalia (2018), ada enam elemen dasar desain.:

1. Garis  
Bentuk garis dapat melengkung, lurus, putus-putus, zigzag, berkelok-kelok, dan tidak beraturan. Sebaliknya, garis dapat diorientasikan baik secara horizontal, melambangkan ketenangan, bentuk dan profesionalisme, atau secara vertikal, melambangkan keseimbangan, stabilitas, dan keanggunan.
2. Tekstur



Tekstur yang digunakan dalam dunia desain merupakan tekstur semu yang dibuat secara visual dengan tujuan untuk memberikan keseimbangan pada sebuah desain.

3. Bentuk  
Bentuk dasar meliputi lingkaran, segitiga, lonjong, kotak, dll. Berdasarkan sifatnya, bentuk dapat dikelompokkan menjadi 3, yaitu bentuk geometris, natural, dan abstrak.
4. Ukuran  
Ukuran digunakan pada desain dengan tujuan untuk membuat kesan kontras dan penekanan pada suatu desain, sehingga suatu desain dapat terbaca dengan baik secara keseluruhan.
5. Gelap Terang  
Gelap terang atau bisa disebut kontras digunakan untuk menonjolkan pesan utama yang ingin disampaikan dan juga untuk memberikan kesan dramatis yang dapat membantu dalam hal fokus dan keterbacaan pada poin utama dalam suatu desain.
6. Warna  
Warna digunakan untuk dapat menarik perhatian penonton, meningkatkan mood, merepresentasikan citra instansi, dll.

#### 2.6 Ilustrasi

Menurut Maharsi (2016), ilustrasi adalah hasil proses gambar atau grafis yang berfungsi untuk memperindah, mengiringi, atau memperjelas kalimat dalam teks agar dapat dipahami oleh pembaca. Ilustrasi adalah media informasi untuk mengelaborasi suatu topik dan dapat memfasilitasi komunikasi visual (Witabora, 2012).

#### 2.7 Warna

Warna adalah kesan yang ditimbulkan oleh cahaya pada mata, yang memiliki spektrum. Warna disebabkan oleh perbedaan kualitas cahaya yang dipantulkan atau dipancarkan oleh benda. Saat kita melihat warna, sebenarnya kita melihat gelombang cahaya yang dipantulkan atau dipancarkan oleh benda yang kita lihat (Sitepu, 2004). Warna memiliki efek psikologis pada seseorang, yang berguna

untuk menciptakan emosi dan memiliki arti dan peran penting. Penggunaan warna pada Motion Graphics menimbulkan kesan menarik dan menambah makna.

## 2.8 Vektor

Menurut Kusrianto (2006), ada dua jenis grafik dalam grafik komputer, salah satunya adalah vektor. Vektor adalah titik dan garis yang membentuk gambar garis yang dibuat dengan perhitungan matematis. Vektor dapat membuat gambar dengan ukuran file yang lebih kecil. Objek berbasis vektor adalah gambar yang terdiri dari garis dan kurva, termasuk warna dan posisi. Grafik tipe vektor merupakan evolusi dari grafik berbasis bitmap (digital). Grafik ini tidak bergantung pada jumlah piksel penyusunnya dan mengikuti konvensi bahwa grafik vektor terdiri dari garis.

## 2.9 Tipografi

Tipografi adalah ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berhubungan dengan huruf, seperti bentuk, ukuran, jarak dan jarak huruf. Huruf terbagi menjadi dua jenis yaitu Serif dan Sans Serif (tanpa Serif). Tipografi disebut ilmu huruf yang dipelajari melalui disiplin ilmu desain (Danton Sihombing, 2003).

Selama ini pengertian tipografi sering dijelaskan sangat sederhana sebagai ilmu yang berurusan dengan “penata huruf cetak”. Perkembangan tipografi modern sudah sangat cepat berkembang dengan variasi yang luar biasa banyak. Oleh karena itu, tidak cukup jika hanya memahami dari bentuk atau tulisan/huruf. Tipografi dilakukan dengan memilih Typeface yang tepat, merekayasa gaya atau style, hingga ke pengaturan susunan kata, paragraf dan tata letaknya secara keseluruhan.

## 2.10 Media Sosial

Doni (2017) mengatakan bahwa media sosial adalah jaringan online yang mendukung interaksi sosial melalui teknologi. Media sosial adalah media dimana pengguna dapat dengan mudah berpartisipasi dalam berbagi dan membuat pesan di media sosial.

Menurut Philip Kotler dan Kevin Keller, (2012: 569) Media sosial adalah sarana bagi pengguna untuk membagikan informasi (teks, gambar, video, dan audio) dengan pengguna lainnya dan juga perusahaan. Menurut pemaparan di atas media sosial adalah sarana bagi pengguna internet untuk berbagi media berupa visual,

audio, maupun audio visual. Media sosial memungkinkan penggunanya untuk selalu berhubungan dengan cara yang instan. Seiring perkembangan dunia teknologi yang berkembang dengan pesat perkembangan yang signifikan ini memunculkan berbagai platform seperti Facebook, Youtube, Twitter, Line, dan lain-lain. Menurut Sulthan (2019) Hampir setiap orang menggunakan media sosial setiap harinya untuk mendapatkan perkembangan informasi terbaru dan berbagi informasi.

Kiftiyah (2017) mengatakan bahwa Youtube adalah salah satu media sosial berbasis video yang paling populer di mana pengguna dapat berbagi atau menonton video dan komunitas di mana orang dapat dihibur, diinformasikan, dididik, dan terinspirasi oleh video yang dibagikan oleh pengguna. Karena adanya Youtube memudahkan penggunaannya dengan berbagai fungsi.



UNIVERSITAS  
Dinamika

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Pembahasan pada bab ini lebih terfokus pada metode penelitian yang digunakan dalam perancangan video gerak, mengenal tubuh Anda untuk mengedukasi anak tentang seks, dan upaya meningkatkan kesadaran akan pentingnya melindungi bagian tubuh. untuk menghindari pelecehan seksual.

#### **3.1 Metodologi Penelitian**

Sebagian besar informasi yang tersedia dalam presentasi pendidikan seks anak terkait dengan tulisan orang dewasa. Pastikan informasinya sulit dicerna dan tidak menarik perhatian anak Anda. Kita membutuhkan media hiburan untuk mengajarkan anak pentingnya mengetahui tentang organ tubuh.

Sugishirono (2011) menyatakan bahwa metode penelitian kualitatif dapat disebut metode penelitian naturalistik karena dilakukan dalam kondisi yang alamiah. Metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan informasi yang komprehensif.

#### **3.2 Unit Analisis**

Satuan analisis untuk penelitian berkaitan dengan fokus atau komponen penelitian. Unit analisis studi dapat berupa individu, kelompok, organisasi, objek, tempat, dll.

##### **3.2.1 Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian adalah tempat atau area tempat dilakukannya penelitian. Ini mengikuti tema penelitian anak usia 6-12 tahun. Unit analisis untuk penelitian dapat berupa individu, kelompok, organisasi, benda, tempat, dll..

##### **3.2.2 Objek Penelitian**

Penelitian ini berfokus pada subjek penelitian untuk memahami organ mana pada anak yang tidak boleh disentuh oleh orang lain dan mana yang tidak boleh disentuh untuk mengurangi efek pelecehan seksual.

##### **3.2.3 Subjek Penelitian**

Menurut Arichnt (2007), subjek penelitian adalah orang yang ingin diteliti oleh peneliti dan yang menerima informasi yang diperlukan. Berdasarkan penjelasan di atas, permasalahan ketentuan di atas adalah :

1. Orang Tua yang memiliki anak berusia 6-12 Tahun
2. Ibu Ika selaku Guru Sekolah Dasar Muhammadiyah 4 (Guru/Kepala Sekolah)
3. Psikolog Anak
4. Anak berusia 6-12 tahun

### 3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara pengumpulan data yang dibutuhkan dalam menjawab rumusan masalah penelitian. Adapun data diperoleh melalui teknik berikut :

#### 3.3.1 Observasi

Menurut Hadi (1986) observasi merupakan proses yang kompleks. Pengamatan merupakan proses dari beberapa proses. Proses yang paling penting adalah proses persepsi dan ingatan.

Ini adalah teknik yang diperlukan untuk mengamati objek yang menjadi sumber penelitian. Observasi ini dilakukan di salah satu sekolah dasar di Surabaya yaitu SD Muhammadiyah 4 Surabaya dan SDN Wonorejo 274, serta mengamati lingkungan dan karakteristik anak usia 6 sampai 12 tahun.

#### 3.3.2 Wawancara

Wawancara adalah proses memperoleh data untuk kepentingan penelitian dengan cara bertanya dan menjawab pertanyaan secara tatap muka antara pewawancara dengan responden atau responden..

Dalam wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini, mereka terkait dengan subjek penelitian. (guru/kepala sekolah) dan juga kepada orang tua. Guru SD Muhammadiyah 4 Surabaya dan SDN Wonorejo 274 meminta informasi tentang situasi belajar mengajar di sekolah dan pendidikan seks untuk anak. Kepala SDN Wonorejo 274 Surabaya meminta informasi perkembangan sistem pendidikan anak dan anak. Pendidikan seks untuk anak usia 6 sampai 12 tahun menemukan pendekatan untuk memahami pendidikan dan memungkinkan orang tua untuk mengetahui sikap dan kondisi lingkungan anaknya di lingkungan rumah.

#### 3.3.3 Dokumentasi

Dokumentasi Dokumentasi adalah bagian dari fakta dan informasi yang tersimpan dalam bahan dalam bentuk tertulis. Menurut Sugishirono (2014), sebagian besar informasi yang tersedia berupa surat, buku harian, souvenir, kerajinan tangan, dan foto. Dokumen digunakan untuk mendapatkan informasi tentang penyakit mata berupa arsip, foto dan gambar. Hasil dokumentasi ini menjadi acuan untuk membuat objek demonstrasi.

#### 3.3.4 Studi Literatur

Penelitian kepustakaan merupakan teknik pengumpulan data yang bersumber dari sumber tertulis seperti bibliografi, buku, ensiklopedi, jurnal, atau artikel di website. Tinjauan literatur ini digunakan untuk mendapatkan informasi literatur tentang apa yang harus dipertimbangkan ketika merancang buku kesehatan mata bergambar sebagai alat untuk mendidik anak-anak tentang kesehatan mata. itu dirancang oleh seorang ilmuwan.

### 3.4 Teknik Analisis Data

Setelah data yang diperlukan terkumpul, data tersebut akan diolah atau dianalisis. Metode ini terdiri dari tiga langkah: organisasi data, penyajian, dan kesimpulan. Menurut Sugishirono (2014), teknik analisis data adalah metode analisis data penelitian, termasuk alat statistik, dan digunakan untuk menganalisis pengamatan, wawancara, dokumen yang dikumpulkan, dll untuk memperdalam pemahaman kita tentang data dan bahan yang diteliti. untuk tujuan penelitian dan diterima.

#### 3.4.1 Reduksi Data

Proses pemilihan, penyederhanaan, dan koreksi data mentah dari catatan yang ditulis di lapangan. Reduksi data juga merupakan bentuk penjelasan yang memperjelas, menuntun, dan membuang data yang tidak perlu sehingga dapat ditarik kesimpulan yang pasti. Reduksi data mengacu pada bentuk analisis yang memilih, memfokuskan, menyederhanakan, dan mengubah data mentah. Fase reduksi data meliputi summarization, pembuatan topik, pembuatan delimitier, encoding, mencatat, dan pengembangan.

#### 3.4.2 Penyajian Data

Menyajikan data adalah kegiatan menyusun informasi yang memungkinkan kita untuk menarik kesimpulan dan mengambil tindakan. Tampilan data hasil

reduksi dapat berupa gambar, grafik, atau deskripsi. Penyajian data dari data informasi, literatur, observasi, wawancara, hasil dikumpulkan melalui dokumentasi.

#### 3.4.3 Penarikan Kesimpulan

Tarik kesimpulan dari temuan Anda dan validasi data Anda. Kesimpulan awal yang ditarik masih bersifat sementara dan kesimpulan ini akan berubah seiring dengan ditemukannya bukti-bukti yang mendukung tahapan pengumpulan data selanjutnya, untuk mengidentifikasi berbagai kata kunci yang dibutuhkan peneliti. sehingga dapat ditarik kesimpulan untuk digunakan.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### 4.1 Hasil Pengumpulan Data

Hal tersebut didasarkan pada hasil pengumpulan data selama tahapan penelitian dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data antara lain observasi, wawancara, kajian pustaka dan dokumentasi. Berikut adalah hasil analisis data dengan menggunakan teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data untuk dianalisis kembali hingga mencapai hasil yang diinginkan hingga mencapai tahap reduksi data :

##### 4.1.1 Hasil Observasi

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SDN Wonorejo 274 Surabaya pada tanggal 21 November 2022 dan SD Muhammadiyah 4 Surabaya pada tanggal 8 Desember 2022 meneliti karakteristik anak usia 6 sampai 12 tahun, Kami juga mengamati apakah dia memahami pengenalan tubuh. Sebagai sarana pendidikan seks.

Hasil pengamatan yang telah dilakukan pada siswa dan siswi SDN Wonorejo 274 Surabaya dan SD Muhammadiyah 4 Surabaya dalam setiap sekolah tersebut telah memperkenalkan tentang edukasi seks bagian mana saja yang harus di jaga namun untuk media masi sangat kurang hanya dengan memperkenalkan melalui tindakan saja seperti bagian ini tidak boleh di pegang oleh siapapun dan harus di jaga.

Selain dengan melalui penyampaian media lisan setiap guru, penyampaian tentang edukasi seksual juga di sampaikan melalui matapelajaran yang terdapat pada pengenalan organ tubuh dan reproduksi, bawasannya mereka tidak di perbolehkan untuk memperizinkan melihat dan memberi sentuhan khusus pada orang yang mereka kenali maupun orang yang tidak mereka kenali.

##### 4.1.2 Hasil Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik yang digunakan peneliti untuk memperoleh informasi yang valid. Peneliti mewawancarai beberapa informan sebagai subjek yaitu beberapa informan yang memiliki peran penting dalam mengasuh anak dan juga pemaksaan seksualitas.



Wawancara yang dilakukan peneliti bertujuan untuk mendapatkan sumber informasi yang sebenarnya sehingga dapat dipertimbangkan.

### **1. Kepala Sekolah**

Wawancara dilakukan dengan Kepala Sekolah SDN Wonorejo 274 Surabaya berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Ibu Reny Indaryati dan juga merupakan seorang guru pada SDN Baratajaya. Wawancara dilakukan dengan tatap muka pada SDN Wonorejo 274 Surabaya.

Beliau mengatakan bahwa di tengah maraknya globalisasi ini semua anak bisa mengakses semuanya. Minimnya media pembelajaran edukasi seks sangat berpengaruh agar anak-anak mengerti norma-norma kemanusiaan. Menurut beliau sangat perlu diperkenalkan tentang pentingnya edukasi seks untuk anak agar mereka terhindari dari tindak pelecehan hingga menimbulkan rasa trauma yang mendalam terhadap anak.

Salah satu siswi Ibu Reny Indaryati merupakan salah satu korban dari pelecehan seksual yang dilakukan oleh salah satu kerabatnya sendiri. Hampir rata-rata korban yang mengalami pelecehan tersebut lebih baik menutup diri dan tidak menceritakan pada siapapun baik itu ke guru terdekat maupun ke psikolog lemahnya hukum untuk para pelaku pelecehan seksual.

Pengenalan melalui guru saja tidak sangat efisien sebab anak-anak tidak memiliki rasa ketertarikan dan mudah melupakan. Perlunya media yang bisa melekat dan ketertarikan mereka terhadap pembelajaran tersebut agar bisa dipahami oleh anak-anak.

### **2. Guru**

Wawancara dilakukan dengan Guru SD Muhammadiyah 4 Surabaya berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Ika Lukita Ningrum, S.S yang juga tergabung dalam komunitas pengajar anak Surabaya. Wawancara dilakukan dengan tatap muka pada SD Muhammadiyah 4 Surabaya.

Beliau mengatakan sekarang anak-anak sudah bisa mengakses segalanya dengan mudah apalagi setiap anak terkadang sudah di pegangi 1 smart phone, sehingga mereka dengan mudah mengakses segala yang mereka ingin cari. Menurut beliau media seperti buku dan juga media lisan sangatlah kurang efektif di tengah gempuran globalisasi dengan di mana anak-anak sudah di beri wawasan tentang penggunaan smart phone sehingga sangat perlunya media seperti video

yang turut andil dalam edukasi tersebut, dengan warna warna yang di minati anak anak.

Edukasi dari pihak sekolah sendiri sudah ada terlebih lagi kita merupakan sekolah berbasis islam yang dimana pasti memperkenalkan namun hanya melalui cerita dan teguran saja lebih dari itu melalui buku mata pelajaran saja . dengan menanamkan adab adab muslim para guru menjgajari adap adap tentang seksualitas. sebab itu mereka mempertahankan adap budaya islam agar terhindar dari pelecehan seksual pada sekolah

### **3. Wali Murid / Orang Tua**

Wawancara di lakukan dengan Walimurid berdasarkan hasil wawancara yang di lakukan dengan Ibu Erlina dengan putranya bernama Satria Farid Atalah beliau mengungkap terkadang kita sudah mengajarkan dari hal yang kecil seperti setiap mandi mengajarkan ini adalah barang yang tidak boleh di pegang dan tidak boleh di buat bahan bercandaan, namun di sisi lain terkadang tidak bisadi pungkiri sekuat kita menjaga anak kita agar terhindar dari hal yang tidak kita inginkan pasti ada saja yang akan terjadi di luar sana ketika mereka bermain ataudengan orang baru.

Beliau mengungkapkan terkadang orang luar merupakan salah satu hal yang tidak dapat di kendalikan dan sulit untuk di perhatikan sehingga para orang tua susah untuk mempertahankan apa yang telah di lakukan oleh anak nya ketika berada di luar, diamana yang seharusnya tidak boleh di lakukan malah di anggap lumrah bagi mereka dan terkadang hanya di anggap sebagai bahan bercandaan bagi mereka.

#### 4.1.3 Dokumentasi

Dokumentasi didapatkan ketika peneliti sedang melakukan observasi sebagai sumber data berupa foto, arsip, atau gambar gambar untuk mendukung penelitian. Metode dokumentasi yang di pakai ini adalah untuk mengabadikan proses pengumpulan data. serta bersosialisasi untuk mengetahui apakah mereka sudah mengetahui seberapa paham mereka tentang menjaga tubuh mereka dan mengenali tubuh mereka.



Gambar 4. 1 Wawancara Kepala Sekolah SDN Wonorejo 274 Surabaya



Gambar 4.2 Wawancara Guru SD Muhammadiyah 4 Surabaya



Gambar 4.3 Dokumentasi siswa SDN Wonorejo 274 Surabaya



Gambar 4.4 Dokumentasi siswa SD Muhammadiyah 4 Surabaya



Gambar 4.5 Dokumentasi Wali Murid / Orangtua dan Ananda



ER. TAS  
Dinomika

#### 4.1.4 Study Literatur

Studi literatur diperlukan sebagai sumber himpunan data yang digunakan oleh peneliti sebagai informasi seputar edukasi seksual pada anak dari buku “Anggota Tubuh Spesialku” dalam bentuk buku cerita untuk anak.



Gambar 4.6 Buku Anggota Tubuh Spesialku

Studi literatur ini berfungsi dalam proses perancangan penelitian ini. buku cerita tersebut dapat menjadi referensi juga sumber informasi seputar pengertian dan reaksi anak-anak tersebut.

#### 4.2 Hasil Penyajian Data

Pada bagian tersebut, seperti observasi, wawancara hingga dokumentasi, peneliti mendapatkan informasi yang dilakukan seperti yang telah dijelaskan di atas.

Untuk menghasilkan data sebagai berikut:

1. Pemahaman edukasi seks sendiri rentan terindikasi yakni usia 6-12 tahun
2. Faktor penyebab kekerasan seks cukup kompleks seperti pada faktor keluarga dan faktor sosial. Namun sering terjadi yakni pada faktor sosial seperti pemerkosaan.
3. Kurangnya edukasi ataupun sosialisasi kepada anak-anak tentang edukasi seks salah satunya dengan pengenalan organ tubuh.
4. Pencegahan dapat dilakukan dengan menanamkan edukasi dan pengenalan organ tubuh diri sendiri, selain itu juga penting yakni perlu adanya media edukasi terhadap anak mengenai memahami tubuh sendiri.
5. Menggunakan media *Video Motion Graphic* dengan tujuan memberikan edukasi serta adanya suatu pesan yang ingin disampaikan agar menarik perhatian dan dapat dijangkau secara luas serta memiliki akses yang mudah digunakan.
6. Menggunakan ilustrasi dengan jenis visual dan warna yang paling banyak diminati

oleh anak dapat menarik perhatian.

#### 4.3 Kesimpulan

Peneliti melalui beberapa tahapan analisis data, seperti mereduksi data pengamatan menjadi penyajian data yang terkumpul, sehingga jika edukasi ini tidak ditransmisikan dengan baik akan menimbulkan banyak pelecehan seksual. Oleh karena itu, Video Motion Graphic ini dijabarkan secara mendetail untuk pendidikan seksual, agar pendidikan ini dapat dimengerti dan dipahami tentang organ tubuh, sehingga dapat menjaga dirinya sendiri.

#### 4.4 Konsep

Dalam menyusun konsep dan kata kunci, peneliti melakukan langkah awal atau analisis STP, USP, dan SWOT untuk memudahkan identifikasi konsep dan kata kunci untuk tahapan penyelesaian pekerjaan..

##### 4.4.1 Analisis Segmentasi, Targeting, Positioning (STP)

###### A. Segmentasi

###### 1. Geografis

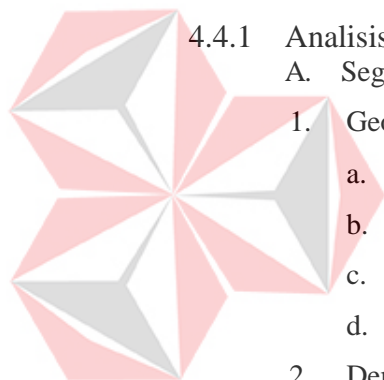
- a. Negara : Indonesia
- b. Teritorial : Jawa Timur
- c. Distrik : Surabaya
- d. Kepadatan Populasi : Kota Besar

###### 2. Demografis

- a. Usia : 6-12 tahun
- b. Jenis kelamin : Laki Laki dan Perempuan
- c. Pendidikan : SD sederajat
- d. Profesi : Pelajar

###### 3. Psikografis

Anak berusia 6-12 tahun yang telah menyadari akan pentingnya mengenal organ tubuhnya agar selalu menjaga tubuhnya. Selain itu juga anak yang tidak asing dengan *video motion graphic* sebagai media untuk mendapatkan wadah informasi mengenai edukasi seks sebelum pelecehan seksual terjadi pada usia 6-12 tahun.



## B. Targeting

Dalam penelitian ini peneliti menekankan target *Video Motion Graphic* Kenali Tubuhmu memiliki sasaran kepada anak usia 6-12 tahun yang masih belum memahami pentingnya mengenali tubuhnya dan menjaganya .

## C. Positioning

*Video Motion Graphic* Nantinya akan digunakan sebagai alat media dalam edukasi tentang pendidikan seks anak dan pencegahannya, serta sebagai alat kampanye sosial untuk menarik perhatian masyarakat yaitu. anak usia 6-12 tahun. Selain itu, bertujuan untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya mengedukasi masyarakat tentang pendidikan seks pada anak agar tidak terjadi pelecehan seksual, serta memberikan pemahaman kepada anak.

### 4.4.2 *Unique Selling Proposition (USP)*

*Unique selling proposition Video Motion Graphic* merupakan bagian dari himpunan. Sehingga dapat meningkatkan minat pasar sasaran melalui pekerjaan yang terencana. Dalam tahap ini merupakan tahap yang dimana terdapat suatu keunikan dari objek yakni anak usia 6-12 tahun memiliki beberapa karakter yang unik untuk bisa memahami dalam edukasi seks, dari mulai karakter si paling aktif sampai si paling pendiam sudah termasuk gambaran pada tiap anak pada umumnya maka dari itu peneliti merancang *Video Motion Graphic* ini dengan karakter yang di tampilkan sama dengan kepribadian anak-anak dan dirnancang khusus untuk anak usia 6-12 tahun.



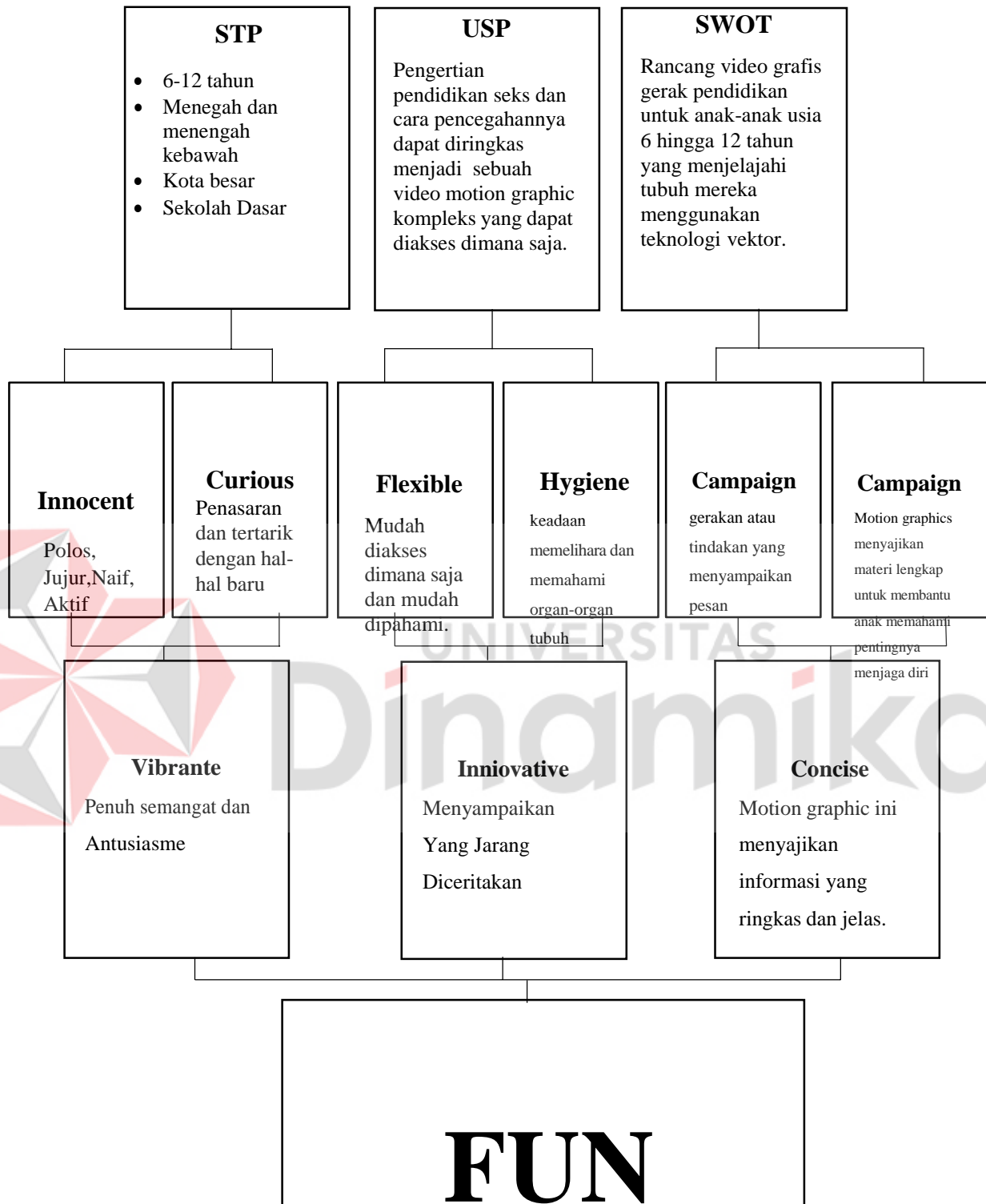
#### 4.4.3 Analisis SWOT

Analisa SWOT merupakan teknik perancangan yang mempermudah evaluasi *Strength* (kekuatan), *Weakness* (kelemahan), *Opportunities* (peluang), *Threats* (ancaman).

**Tabel 4. 5 keyword**

Internal Eksternal	<b>Strength (S)</b>	<b>Weakness (W)</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tingginya tingkat pelecehan seksual anak</li> <li>2. Masalah yang dibahas sangat relevan dengan kehidupan keluarga dan membantu mendidik tentang seksualitas</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. banyaknya anak yang tidak memahami tubuh mereka.</li> <li>2. kurangnya pemahaman tentang seksual</li> </ol>
<b>Opportunities (O)</b>	<b>S-O</b>	<b>W-O</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Angka kekerasan seksual terhadap anak sangat tinggi.</li> <li>2. Tidak ada media motion graphics yang mudah dipahami</li> <li>3. Instagram merupakan salah satu platform yang dapat digunakan sebagai media pendukung.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media Motion Graphic yang memberikan materi tentang mengenal tubuh dan cara pencegahannya.</li> <li>2. Menggunakan platform media sosial seperti feeds sebagai media pendukung</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Video motion graphic sebagai media sosialisasi bentuk kampanye pendidikan seks di media sosial.</li> <li>2. Pemanfaatan media sosial seperti Instagram sebagai sumber informasi bagi anak dan orang tua</li> </ol>
<b>Threats (T)</b>	<b>S-T</b>	<b>W-T</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Masih banyak anak yang belum mengetahui cara merawat tubuhnya</li> <li>2. Anak kurang tertarik dengan media pendidikan yang penyampaiannya terlalu sastrawi</li> </ol>	<p>Dengan tujuan untuk meningkatkan minat anak-anak, kami menyediakan materi-materi yang menarik untuk anak-anak tentang Mengenal Tubuh Anda melalui media grafis animasi.</p>	<p>Mendesain motion graphics dan menjadikannya sebagai media informasi utama untuk mengenal tubuh Anda</p>
<p>Strategi Utama: Merancang motion graphic berbasis infografis tentang pendidikan seks sebagai upaya pencegahan pelecehan seksual sejak dini, dan meningkatkan kesadaran akan bahaya remaja dan pencegahan pelecehan seksual anak dalam kampanye media sosial.</p>		

## 4.4.4 Keyword



Gambar 4.7 keyword

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2022

## 4.5 Perancangan Karya

### 4.5.1 Konsep Perancangan

Ini adalah seri yang dirancang berdasarkan konsep yang merangkum konsep kreatif karya sebagai kata kunci. Proses mendesain suatu karya merupakan proses awal pengerjaan karya seni, sehingga menitikberatkan pada ide, gagasan dan konsep yang jelas dan kuat.

### 4.5.2 Tujuan Kreatif

Perancangan ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran sex education yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak serta mendukung proses pemahaman perawatan organ.

### 4.5.3 Strategi Kreatif

Desain video animasi grafis ini dibuat semenarik mungkin dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami dalam video animasi grafis ini dan teks pendukung sebagai alat bantu penyampaian informasi, namun informasi yang terkandung akurat. Tingkatkan daya tarik Anda dengan teknik ilustrasi berbasis vektor.

#### 1. Judul

Judul yang digunakan untuk perancangan *video motion graphic* ini adalah “kenali tubuh mu” judul tersebut menjelaskan tentang ajakan untuk mengenali tubuh diri sendiri agar terhindar dari tindakan yang tidak di ingin kan.

#### 2. Typo Grafi

Jenis huruf yang digunakan sebagai media penyampaian informasi berupa text pendukung dalam *video motion graphic*, tipografi yang di gunakan dalam *video motion graphic* ini dibagi menjadi 2 yakni untuk judul dan isi atau subtitel, jenis huruf yang di gunakan yaitu jenis Sans Serif. Font yang pertama pertama menggunakan font Candy Beans digunakan untuk headline pada judul, sedangkan untuk isi atau subtitel menggunakan font Poppins

Candy Beans

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

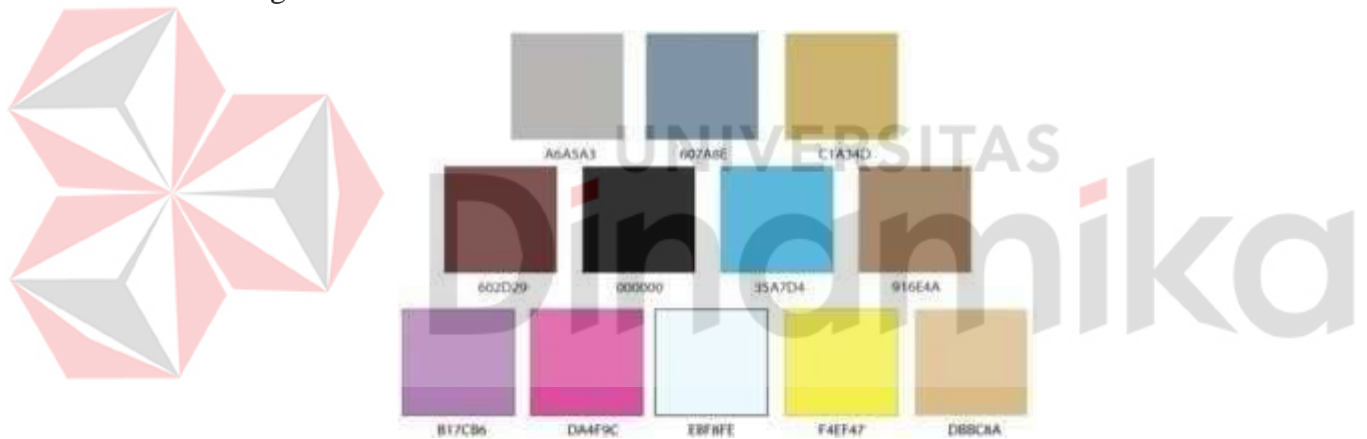
1234567890!@#\$%^&\*()

**Poppins**  
**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**  
**1234567890!@#\$%^&\*()**

Gambar 4.8 Font

### 3. Warna

Ika Lukita Ningrum, S.S. kata Warnai hidup Anda adalah teknik yang digunakan oleh psikolog dan psikoterapis untuk membantu anak-anak membedakan dan mengekspresikan emosi yang berbeda di atas kertas. Dapat disimpulkan bahwa warna dapat mempengaruhi perilaku manusia. Oleh karena itu, pemilihan warna sangat penting dalam pembuatan e-book ini, maka digunakan warna-warna sebagai berikut:



Gambar 4.9 Palet Warna

## 4.5.4 Story Line

Tabel Story Line

No	Scane	Keterangan	Dialog
1	Scane 1	Memperlihatkan situasi dan keadaan rumah tampak dari luar di pagi yang cerah	
2	Scane 2	Memperlihatkan situasi kamar anak yang dimana kak dio dan fio belum tidur pada saat di datangi oleh ayah	Ayah : loh kalian kok belum tidur
3	Scen 3	Memperlihat kan fio yang mengadu pada ayah dengan perlakuan teman teman kak dio yang sedang bercanda dengan teman	Fio : ayah ayah, masa tadi teman teman nya kak dio bercandanya Tarik Tarik celana teman nya si
		nya namun bercanda dengan menarik narik celana, lalu ayah memberi tau tidak seharusnya itu di lakukan dan di hindari	Dio : yakan Cuma bercanda yah... Ayah : meski pun bercanda itu seharusnya tidak boleh dilakukan
			Ayah : Sini ayah kasi tau bagian tubuh kita mana saja yang tidak boleh di pegang sembarang orang
4	Scane 4	Ayah menjelas kan bagian tubuh mana yang tidak boleh di pegang	Ayah : Sini ayah kasi tau bagian tubuh mana saja yang tidak boleh di pegang yaitu mulut, dada, kemaluan, sekitar paha dan dada
5	Scane 5	Ayah menjelaskan pada saat apa saja yang boleh di pegang dan hanya boleh di pegang oleh siapa saja	Ayah : nah organ tubuh mu hanya boleh di pegang pada saat ayah atau ibu sedang memandikan mu, atau dokter yang sedang <u>memeriksa mu dengan dampingan</u> ayah atau ibu
6	Scane 6	Ayah menghimbau agar tidak terjadi tindakan pelecehan atau kekerasan pada fio dan juga dio	Ayah : jangan ragu berkata tidak tau teriak sekuat tenaga kalau ada orang lain ingin memegang organ tubuh mu tersebut.
			Ayah: lari sekuat tenaga kalau mereka masi memaksakan hal tersebut.
			Ayah: ceritakan ke guru atau orang tua kamu bila ada yang melakukan hal tersebut Ayah : menjauh dan jangan mendekati hal seperti itu agar terhindar dari perbuatan yang tidak baik.


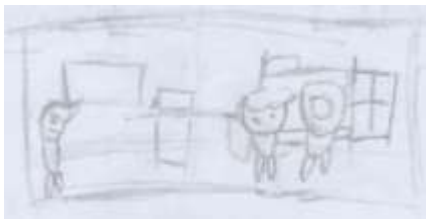
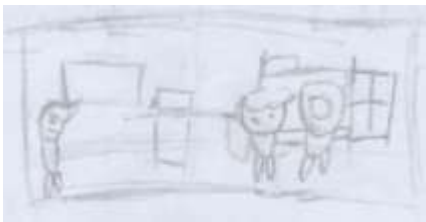
7	Scane 7	Memperliat kan dio dan fio yang sedang memperhatikan pembicaraan ayahnya sehingga mereka dapat memahami tindakan tersebut merupakan tindakan yang salah	Dio : jadi itu tidak boleh di lakukan ya ayah ?  Ayah : jelas tidak boleh kak dio. Yaudh sekarang kalian sudah paham kan, sekarang tidur siang yuk udh waktunya tidu
---	---------	---	--

Gambar 4.10 Storyline

#### 4.5.5 Story Board

Proses pembuatan storyboard terjadi setelah melalui tahap pembuatan konsep. Storyboard berfungsi sebagai deskripsi awal yang digunakan sebagai gambar atau referensi visual dalam desain *video motion graphic* ini.

Tabel Story Board

No	Scane	Story Board	Keterangan	Dialog
1	Scane 1		Memperlihatkan situasi dan keadaan rumah tampak dari luar di pagi yang cerah	
2	Scane 2		Memperlihatkan situasi kamar anak yang dimana kak dio dan fio belum tidur pada saat di datangi oleh ayah	Ayah : loh kalian kok belum tidur
3	Scen 3		Memperlihat kan fio yang mengadu pada ayah dengan perlakuan teman teman kak dio yang sedang bercanda dengan teman nya namun bercanda dengan menarik narik celana, lalu ayah memberi	

---


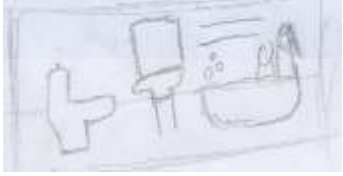


Fio : ayah ayah, masa tadi tementemen nya kak dio bercandanya Tarik Tarik celana teman nya si

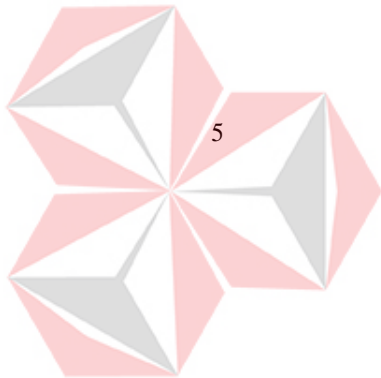
Dio : yakan Cuma bercandayah...

Ayah : meski pun bercanda itu seharusnya




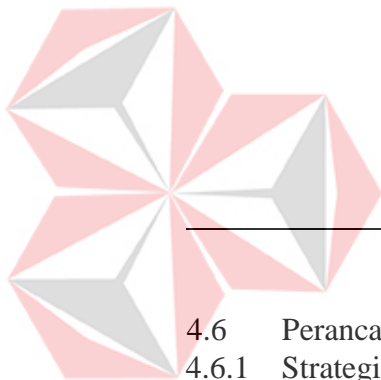
UNIVERSITAS  
Dinamika

		nya itu dilakukan dan di hindari	tidak boleh di lakukan  Ayah : Sini ayah kasi tau bagian tubuh kita saja yang tidak boleh di pegang sembarang orang
4	Scane 4 	Ayah menjelaskan bagian tubuh mana yang tidak boleh di pegang	Ayah : Sini ayah kasi tau bagian tubuh mana saja yang tidak boleh di pegang yaitu mulut, dada, kemaluan, sekitar paha dan dada
5	Scane 5  	Ayah menjelaskan pada saat apa saja yang boleh di pegang dan hanya boleh di pegang oleh siapa saja	Ayah : nah organ tubuh mu hanya boleh di pegang pada saat ayah atau ibu sedang memandikan mu, atau dokter yang sedang memeriksamu dengan dampingi ayah atau ibu
6	Scane 6 	Ayah menghimbau agar tidak terjadi tindakan pelecehan atau kekerasan pada fia dan juga dio	Ayah : jangan ragu berkata tidak tau teriak sekencang kencana nya kalau ada orang lain ingin memegang organ tubuh mu tersebut.  Ayah: lari sekencang kencana nya bila mereka masi memaksakan hal tersebut.  Ayah: ceritakan ke guru atau





		orang tua kamu bila ada yang melakukan hal tersebut
		Ayah : menjauh dan jangan mendekati hal seperti itu agar terhindar dari perbuatan yang tidak baik.
Scane 7		Memperliat kan dio dan fio yang sedang memperhatikan pembicaraan ayahnya sehingga mereka dapat memahami tindakan tersebut merupakan tindakan yang salah
7		Dio : jadi itu tidak boleh di lakukan ya ayah ? Ayah : jelas tidak boleh kak dio. Yaudh sekarang kalian sudah paham kan, sekarang tidur siang yuk udh waktunya tidu



Gambar 4.11 Storyboard

#### 4.6 Perancangan Media

##### 4.6.1 Strategi Media

Survei tersebut menggunakan media dan advokat terkemuka. Media utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah video animasi grafis tentang pendidikan seks, Know Your Body, untuk anak usia 6 sampai 12 tahun. Video grafis bergerak kemudian diunggah ke platform Instagram. Media pendukung digunakan untuk mendukung media utama yang dibuat. Menggabungkan barang-barang seperti X banner, postingan/feed Instagram, bookmark, poster, gantungan kunci, dll, dan menggunakannya sebagai media pelengkap.

#### 4.6.2 Perancangan Desain

##### 1. Sketsa Desain Karakter



Gambar 4.12 Karakter Kakak Dio



Gambar 4.13 Karakter Viona ( Adek Dio)

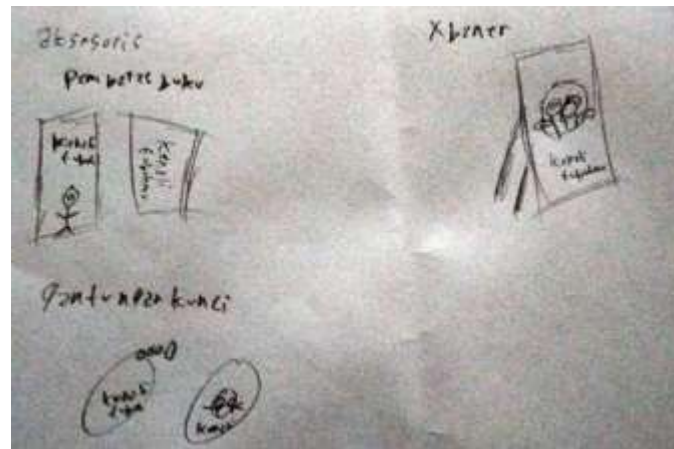


Gambar 4.14 Karakter Ayah



Gambar sketsa tersebut akan digunakan untuk membuat video grafis animasi “Kenali Tubuhmu” sebagai kegiatan pendidikan seks untuk anak usia 6-12 tahun dengan menggunakan karakter anak dan dewasa.

## 2. Media Pendukung



Gambar 4.15 Media pendukung

Media pendukung video motion graphic ini adalah bookmark, poster, gantungan kunci, dan postingan/feed Instagram. Media karir ini menarik perhatian dan berperan sebagai media periklanan.

### 4.6.3 Implementasi Karya

#### 1. Karakter



Gambar 4.16 Karakter Digital

Gambar di atas adalah versi digital dari desain karakter. Tokoh ini yang nantinya akan berada dalam *video motion graphic*.

## 2. Media Utama

Media utama yang digunakan pada penelitian ini adalah *video motion graphic* yang berisikan penjelasan informasi mengenai edukasi seks kenali tubuhmu untuk anak usia 6-12 tahun.



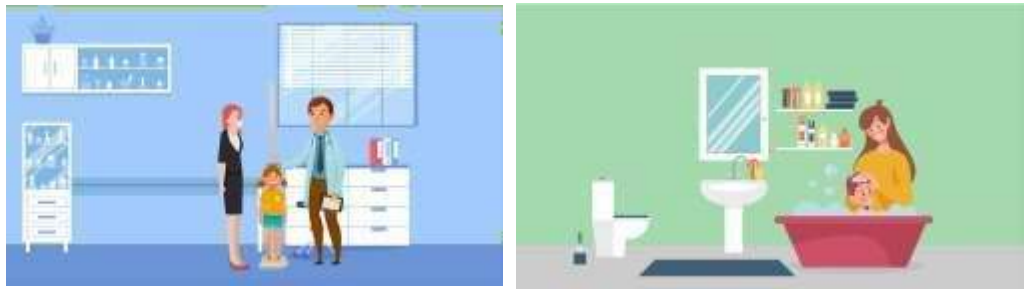
Gambar 4.17 Scene 1

Scene 1 menceritakan ayah yang masuk kamar Dio dan Viona memastikan apakah mereka sudah tidur atau belum, Viona ( adik Dio) yang mengadu kepada ayahnya tentang kejadian pada saat mereka bermain bersama dengan bercandaan yang tidak seharusnya di lakukan.



Gambar 4.18 Scene 2

Ayah menjelaskan dan mengedukasi hal apa saja yang boleh di larang untuk bercandaan apa lagi di lakukan dengan orang lain, seperti mulut dada, kemaluan bagian sekitar paha dan juga pantat .



Gambar 4.19 Scene 3

Scene 3 Bagian tubuh Mu boeh di sentuh saat ibu atau ayah memandikan mu atau ibu atau ayah sedang membersihkan mu sehabis buang air dan dokter ketika memeriksamu yang di dampingi ibu atau ayah.



Gambar 4.20 Scene 4

Scene 4 membahas berisikan edukasi penolakan seperti Kamu harus berani menolak ketika orang lain menyentuh bagian bagian tubuhmu atau menyuruh mu membuka baju di depan nya, apalagi sampai kamu di minta untuk menonton film yang belum cukup umur.



Gambar 4. 21 Scene 5

Scene 5 mengajaraJika hal itu terjadi, kamu harus lari cepat ke tempat ramai dan meminta pertolongan, teriak sekencang mungkin, lapor ke orang tua atau guru.



Gambar 4.22 Scene 6

Ayah mengatakan kalian harus kenali tubuh mu masing masing agar terhindar dari hal yang tidak di ingin kan.

### 3. Media Pendukung



Gambar 4.23 Media Pendukung X Banner

Dalam *video motion graphic* akan menggunakan beberapa media pendukung. Untuk promosi secara fisik kami menggunakan xbanner dan poster yang akan di tempatkan pada saat di sekolah.



Gambar 4.24 Media pendukung ganci dan penggaris

Selain itu juga digunakan beberapa asesoris untuk menarik minat anak yang dapat di ambil secara free. Asesoris tersebut berupa penggaris dan gantungan kunci.



Gambar 4.25 Media pendukung Instagram

Selain itu juga ada Instagram sebagai media pendukung dan juga sebagai media promosi mengingat media instagram mudah untuk di akses

## **BAB V**

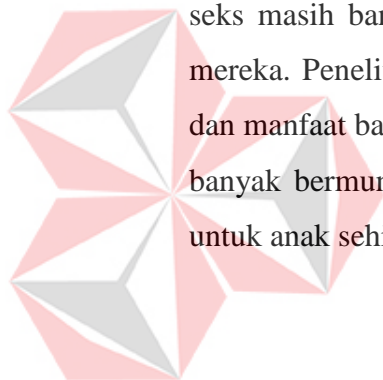
### **PENUTUP**

#### 5.1 Kesimpulan

Dari hasil survey disimpulkan bahwa anime sex education adalah “know the body” dimana sex education diucapkan dengan jelas. Tujuan dari video animasi grafis ini adalah untuk memberikan informasi dan pengarahan kepada anak sekolah dasar usia 6 sampai 12 tahun tentang pentingnya memahami dan mengenal tubuh agar terhindar dari hal-hal yang tidak diinginkan. Kemajuan teknologi mendorong para peneliti untuk merancang dan berinovasi dengan grafik gerak video.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari perancangan *video motion graphic* mengenai edukasi seks masih banyak anak yang tidak memahami dan mengenal penjagaan tubuh mereka. Peneliti berharap agar *video motion graphic* ini dapat memberi motivasi dan manfaat bagi siapapun yang melihatnya. Dan berharap untuk kedepannya akan banyak bermunculan *video motion graphic* yang membahas tentang edukasi seks untuk anak sehingga angka kekerasan seksual pada anak dapat berkurang.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**



## DAFTAR PUSTAKA

- Anak, K. P. (2019). *Retrieved from Data Jumlah Korban Kekerasan Seksual di Indonesia*. From SIFONI-PPA: <https://kekerasan.kemenpppa.go.id/ringkasan>
- Andika, A. (2012). *Bicara Seks Bersama Anak*. Yogyakarta: Galang Press Media Utama.
- Anggraini, L. &. (2018). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendikia.
- Arikunto, S. (2007). *Manajemen penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Doni, F. R. (2017). Perilaku Penggunaan Media Sosial Pada Kalangan Remaja. *Indonesian Journal on Software Engineering*, 3 (2).
- Gavin Amborse, P. H. (2005). *Basic Design*. UK: AVA Publishing.
- Hadi, S. (1986). *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hijriati, R. P. (2009). PROSES BELAJAR ANAK USIA 0 SAMPAI 12 TAHUN . *Psikologi perkembangan Peserta Didik*, 35-36.
- Kiftiyah, N. &. (2017). Peran media youtube sebagai sarana optimalisasi perkembangan kognitif pada anak usia dini. *Seminar Nasional Psikologi UMS*, 199-208.
- Kotler Phillip, K. L. (2012). *Marketing Management 14th edition*. Jakarta: PT. Indeks Kelompok Gramedia.
- Kusrianto, A. &. (2009). *Pengantar desain komunikasi visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan penerbit ISI.
- Ronosulistyo, H. H. (2008). *Ketika anak bertanya seks*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Sihombing, D. (2003). *Tipografi dalam desain grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarno, I. S. (2014). PERANCANGAN MOTION GRAPHILUSTRATIF MENGENAI MAJAPAHIT UNTUK PEMUDA-PEMUDI. *Jurnal Tingkat Sarjana bidang Seni rupa dan Desain*, 1-9.
- Sulthan, M. (2019). Model Literasi Media Sosial bagi Mahasiswa. *Jurnal Aspikom*, volume 6, 1076-1092.
- Witabora, J. (2012). Peran dan perkembangan ilustrasi. *Humaniora*, 659-667.