

Motion Graphics Sebagai Media Edukasi Seksual Untuk Anak Usia Dini Mengenai Batasan Tubuh Kepada Orang Tua Di Kejawen Putih Tambak

Lutfiah Ismiati Rofiah¹, Bayu Setiawan²

¹ Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur, Surabaya, Jawa Timur 6029

Jl. Raya Rungkut Madya no.1 Gunung Anyar, Surabaya 60294, Kontak Telepon +62 (031) 870 6369,
e-mail: 22052010046@student.upnjatim.ac.id

² Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur, Surabaya, Jawa Timur 6029

Jl. Raya Rungkut Madya no.1 Gunung Anyar, Surabaya 60294, Kontak Telepon +62 (031) 870 6369
, e-mail: bayusetiawan.dkv@upnjatim.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received March 2026

Revised April 2026

Accepted June 2026

Available online July 2026

ABSTRACT

Cases of sexual violence against early childhood in Indonesia remain high, while children's understanding of body boundaries and parents' readiness to provide sexual education are still limited. This study aims to design an educational medium in the form of motion graphics to convey body boundary concepts to young children through parental guidance. The research employs a qualitative method with the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) approach, which includes the stages of concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. Data collection techniques consist of literature study, observation, and questionnaires conducted in the Kejawen Putih Tambak area. The findings indicate that children still have difficulty understanding body boundary concepts, while parents are aware of the importance of early sexual education but feel hesitant and uncomfortable delivering it. The developed motion graphics media is considered effective as it presents information in an engaging, communicative, and easily understandable way. Therefore, motion graphics can serve as an effective solution to assist parents in delivering sexual education to children from an early age.

Keywords: Motion Graphics, Sex Education, Early Childhood, Body Boundaries, Parents

1. Pendahuluan

Di Indonesia kekerasan seksual terus meningkat setiap harinya, khususnya korban usia dini dengan rentang usia 0-8 tahun, usia yang sangat rentan terhadap berbagai macam bentuk kekerasan baik kekerasan fisik, psikis, maupun seksual. Dilansir dari data Sistem Informasi Online Perlindungan Perempuan dan Anak (Simfoni PPA) kasus kekerasan seksual terhadap anak usia dini mencapai angka 12.338 kasus terlapor [1]

Tindakan pelecehan pada anak biasanya dimulai dari hal sepele yang jarang disadari sama orang tua, tindakan seperti pelaku mendekati anak dengan mencoba melakukan sentuhan fisik yang tidak pantas, seperti menyentuh, meraba, atau menempelkan bagian tubuh tertentu pada anak [2]. Menurut Nurhayati pendidikan seks pada anak usia dini lebih menekankan pada pemahaman mengenai kondisi tubuh, pergaulan terhadap lawan jenis, hingga pemahaman mengenai tindakan yang menuju pada seks, serta perlindungan yang harus ditekankan, misalnya bagian organ tubuh mana saja yang tidak boleh disentuh oleh orang lain [3].

Received 9 Februari, 2026; Revised 6 April, 2026; Accepted 22 Juni, 2026

Ketika anak sudah mengenal bagian dan fungsi tubuhnya, anak harus dikenalkan ke bagian tubuh mana saja yang boleh dan tidak boleh disentuh [4]. Menurut Justicia orang tua ragu untuk memberikan pendidikan seksual pada anak karena berfikir memberikan pendidikan seksual yang terlalu dini semakin membuat anak penasaran dan melakukan penyimpangan-penyimpangan [5]. Penyampaian mengenai pendidikan seksual ke anak sejak usia dini sangat penting, sebab anak perlu mengetahui dan memahami hal terkait tubuh mereka, keluarga, hubungan sosial, perilaku yang pantas untuk dilakukan dan tidak, serta pengetahuan terkait tanda-tanda pelecehan seksual [4]. Persepsi orang tua mengenai pendidikan seksual yang masih tabu harus dihilangkan, jika persepsi negatif orang tua masih ada, orang tua tidak akan bisa menjelaskan kepada anak terkait pendidikan seks itu sendiri [6]

Dampak psikis dari kekerasan seksual yang terjadi pada anak antara lain hilangnya nafsu makan, menjadi tidak semangat dan cenderung menjadi introvert yang tidak mau berbaur dengan orang-orang, takut dengan orang yang tidak dikenal atau dengan orang baru dan mengalami trauma terhadap hal-hal yang mengingatkan pada kejadian, anak juga akan mengalami gangguan tidur serta bisa mengalami depresi. [7]. Orang tua memiliki tanggung jawab utama dalam memberikan pengetahuan dasar mengenai kepemilikan tubuh pada anak, batasan dalam menyentuh, dan hak untuk menolak saat akan disentuh, namun masih banyak orang tua yang canggung menyampaikan topik tersebut [4].

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan ini adalah melalui media visual yang menarik dan mudah dipahami, seperti motion graphics. Media ini dinilai efektif karena mampu menggabungkan elemen visual, audio, dan narasi sehingga pesan dapat diterima dengan lebih baik oleh orang tua maupun anak. Motion graphic merupakan media yang menggabungkan teks dan gambar bergerak dalam suatu ruang dan waktu. Media ini sering digunakan dalam siaran televisi maupun film untuk membantu menyampaikan pesan yang terkandung dalam sebuah cerita [8]. Peneliti bertujuan merancang sebuah video animasi 2 dimensi berbasis motion graphic, sebagai salah satu media edukasi untuk menyampaikan mengenai edukasi seksual kepada anak dan orang tua.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan desain MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Pendekatan ini digunakan untuk merancang dan mengembangkan media motion graphics sebagai sarana edukasi seksual anak usia dini mengenai batasan tubuh kepada orang tua.

Metode kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pemahaman fenomena, yaitu bagaimana orang tua menerima dan memahami materi edukasi melalui media visual. Sementara itu, MDLC digunakan sebagai kerangka kerja dalam proses perancangan media.

2.1 Teknik Pengumpulan data

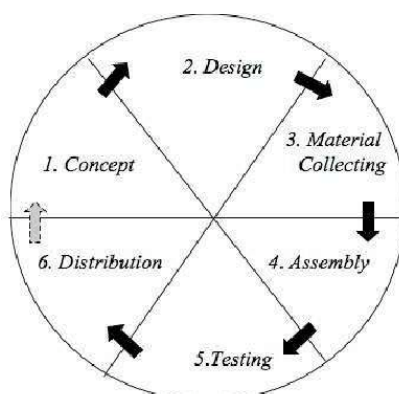
Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu studi literatur, observasi, dan kuesioner. Studi literatur dilakukan dengan mengkaji jurnal dan sumber ilmiah yang relevan guna memperoleh landasan teori mengenai edukasi seksual anak usia dini, konsep batasan tubuh, serta pemanfaatan motion graphic sebagai media edukasi.

Observasi dilakukan secara langsung di PAUD wilayah Kejawan untuk mengetahui tingkat pemahaman anak terkait batasan tubuh. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa anak-anak masih mengalami kebingungan dalam memahami konsep batasan tubuh, terutama dalam membedakan area tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh.

Selain itu, kuesioner disebarkan kepada orang tua di wilayah Kejawan Putih Tambak untuk mengetahui tingkat pemahaman dan sikap mereka terhadap edukasi seksual anak usia dini. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua telah memiliki kesadaran akan pentingnya

edukasi seksual sejak dini, namun masih merasa malu atau canggung dalam menyampaikan materi tersebut kepada anak.

2.2 Model Pengembangan Media



Gambar 1 Komponen Multimedia Development Life Cycle

Model ini dipilih karena tahapan-tahapannya dinilai lebih sesuai untuk pengembangan film animasi. Selain itu, terdapat beberapa alasan pendukung, yaitu model ini bersifat universal dalam pengembangan perangkat lunak, berfokus pada pengembangan multimedia, memiliki tahapan yang ringkas dan jelas, serta tersusun secara sistematis sehingga mampu mengontrol pelaksanaan penelitian dengan baik [9]. Metode Multimedia Development Life Cycle versi Luther-Sutopo yang terdiri dari 6 tahap [10].

a. Konsep (concept)

Tahap awal berupa penentuan tujuan, target audiens dan pesan yang akan disampaikan

b. Rancangan (design)

Tahap rancangan dilakukan pembuatan desain awal yang berupa: storyline dan story board, Desain karakter dan ilustrasi, serta penentuan gaya visual dan warna yang akan digunakan

c. Pengumpulan Bahan (Material Collecting)

Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akurat untuk mencapai tujuan dari penelitian ini

d. Pembuatan (Assembly)

Pada tahap ini, penulis menggunakan software Adobe After Effect, dan capcut untuk melakukan proses produksi, adapun tahapan yang dilakukan adalah:

1. Pembuatan ilustrasi

Tahap awal dimulai dengan pembuatan aset visual menggunakan Ibis Paint. Proses ilustrasi dilakukan dengan gaya visual yang sederhana, warna cerah, dan bentuk yang ramah anak agar mudah dipahami. Setiap elemen digambar secara terpisah (per layer) untuk memudahkan proses animasi pada tahap berikutnya, hasil ilustrasi diekspor dalam format PSD dengan layar terpelihara

2. Pembuatan Animasi

Tahap selanjutnya, penulis menganimasikan aset yang sudah dibuat sesuai dengan story board yang sudah dibuat, proses animasi menggunakan software Adobe After Effect. tahapan yang dilakukan penulis yaitu:

a. mengimport seluruh aset yang sudah dibuat ke workspace

b. menyusun komposisi berdasarkan story board

c. Pemberian animasi dasar ke aset seperti *position*, *scale*, *rotation*, dan *opacity*

- d. Sinkronisasi animasi dengan narasi suara
3. Editing dan Finalisasi

Tahap akhir dilakukan menggunakan CapCut untuk menggabungkan seluruh elemen menjadi satu kesatuan video. Proses ini meliputi:

- a. Menggabungkan semua scene hasil render dari After Effects
- b. Penambahan voice over (narasi)
- c. Penyisipan musik latar yang sesuai
- d. Penyesuaian timing antara audio dan visual
- e. Penambahan teks atau subtitle untuk memperjelas informasi
- f. Rendering video akhir dalam format MP4
- e. Pengecekan (Testing)

Pada tahap ini, penulis melihat hasil dari motion graphics untuk memvalidasi apakah video yang telah dibuat sudah benar dan mampu memuat pesan yang akan disampaikan kepada audiens dan apakah ada eror dalam animasi yang telah dibuat tersebut.

- f. Distribusi (Distribution)

Pada distribusi, penulis menyebarkan video melalui platform online yaitu YouTube dan akan disajikan secara langsung kepada masyarakat

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Analisis Kualitatif

Hasil observasi yang dilakukan di PAUD wilayah Kejawan menunjukkan bahwa anak usia dini masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep batasan tubuh. Hal ini terlihat ketika anak diminta untuk mengidentifikasi bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh, sebagian besar anak masih kebingungan dan memerlukan bantuan dari guru. Temuan ini menunjukkan bahwa pemahaman anak terkait area tubuh privat masih rendah dan memerlukan media pembelajaran yang lebih komunikatif dan mudah dipahami.

Sementara itu, hasil kuesioner yang disebarakan kepada orang tua di wilayah Kejawan Putih Tambak menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua telah memiliki kesadaran akan pentingnya edukasi seksual sejak dini. Namun, dalam praktiknya, mereka masih merasa malu dan canggung dalam menyampaikan materi tersebut kepada anak. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara pengetahuan dan implementasi dalam kehidupan sehari-hari.

Dari hasil studi literatur, diketahui bahwa media visual seperti motion graphic memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi secara menarik dan mudah dipahami. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media edukasi yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu menjembatani komunikasi antara orang tua dan anak.

3.2 Proses Pembuatan Motion Graphics

Proses produksi animasi ini menggunakan metode penelitian Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Metode ini melibatkan beberapa langkah yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution

- a. Konsep (concept)

Dari hasil pengumpulan data dan informasi melalui website dan berita online serta beberpa jurnal terkait, masih banyak kasus kekerasan seksual yang terjadi kepada anak

usia dini, orang tua juga masih merasa ragu untuk memberikan edukasi seksual kepada anak karena masih merasa tabu

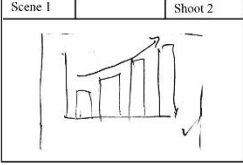
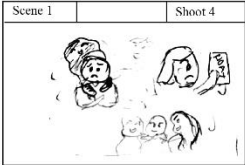
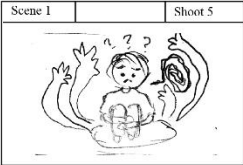
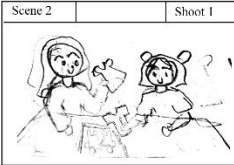
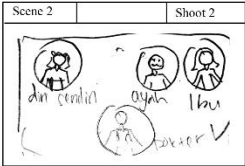
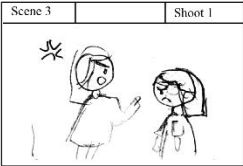
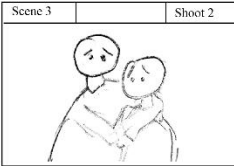
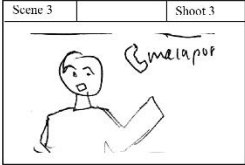
Padahal anak yang tumbuh tanpa mendapatkan edukasi seksual yang benar akan mengalami kesulitan dalam tumbuh kembangnya. Masih kurangnya kesadaran orang tua untuk memberikan edukasi seksual pada anak sejak dini, membuat penulis mendapatkan ide konsep untuk membuat sebuah media edukasi untuk menyampaikan informasi dan edukasi tentang edukasi seksual anak usia dini mengenai batasan tubuh, dengan menggunakan media berupa video motion graphics.

b. Rancangan (design)

Pada Tahap rancangan penulis membuat story board untuk mewujudkan konsep yang dijelaskan seabekumnya. Story board meliputi alur, ataupun naskah yang akan direalisasikan, yang mana story board ini akan menjadi acuan bagi penulis dalam proses produksi pembuatan motion graphics

Berikut merupakan storyboard yang akan digunakan penulis

STORY BOARD

Scene 1	Shoot 1	Scene 1	Shoot 2	Scene 1	Shoot 3
					
Ket: Puspita menyapa dan memberikan fakta bahwa kasus kekerasan seksual di Indonesia sangat tinggi Kamera: Eye level angle		Ket: Grafik menunjukkan peningkatan kasus kekerasan seksual, dari tahun 2021 hingga tahun 2025 Kamera: Eye level angle		Ket: Puspita menjelaskan tanpa pemahaman yang benar, anak-anak akan kesulitan mengenali bahaya di sekitar mereka Kamera: Eye level angle	
Scene 1	Shoot 4	Scene 1	Shoot 5	Scene 2	Shoot 1
					
Ket: Puspita menjelaskan dampak anak yang tidak mendapat edukasi sedari kecil Kamera: Eye level angle		Ket: Penjelasan mengenai pengaruh ke tumbuh kembang anak Kamera: Eye level angle zoom out		Ket: Anak dan ibu yang sedang bermain boneka, lalu ibu bilang bonekanya sudah tertutup Kamera: Eye level angle	
Scene 2	Shoot 2	Scene 3	Shoot 1	Scene 3	Shoot 2
					
Ket: Ibu menjelaskan bagian privasi tubuh dan siapa saja yang boleh menyentuh Kamera: Eye level angle		Ket: Penjelasan dalam memberikan edukasi jangan menggunakan kata istilah, serta tidak memarahi anak Kamera: Eye level angle		Ket: Menjelaskan untuk bersikap terbuka dan memberikan rasa aman dan nyaman ke anak Kamera: Eye level angle zoom out	
Scene 3	Shoot 3				
					
Ket: Cara melapor jika anak mengalami pelecehan Kamera: Eye level angle					

Gambar 2 Story Board

c. Pengumpulan Bahan (Material Collecting)

Pada tahapan ini penulis mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian melalui observasi terkait kekerasan seksual terhadap anak usia dini. Dengan mengumpulkan beberapa jurnal terkait dengan kekerasan seksual terhadap anak, selain itu juga dengan mengumpulkan informasi melalui beberapa situs berita online dan situs Lembaga yang terkait seperti situs Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KemenPPA).

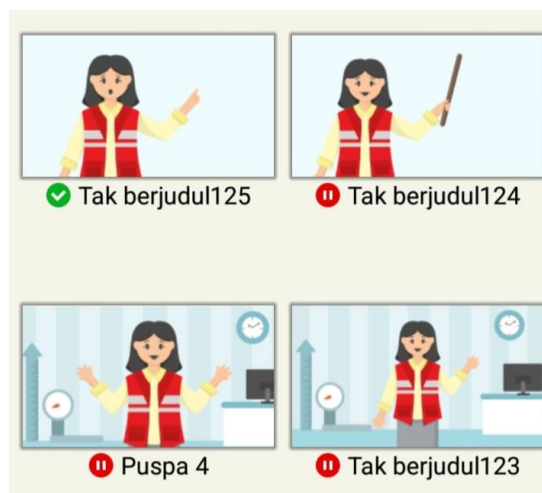
Selanjutnya yaitu aplikasi yang digunakan pada pembuatan animasi ini yaitu menggunakan Adobe After Effect. Aplikasi ini yang digunakan oleh penulis dalam menganimasikan atau menggerakkan karakter yang sebelumnya telah didapat agar karakter tersebut dapat bergerak sesuai dengan alur cerita yang sebelumnya sudah dibuat.

Setelah informasi, karakter, software dan beberapa asset dan bahan yang dibutuhkan dalam proses pembuatan animasi ini sudah dikumpulkan dan siap digunakan, maka penulis akan melanjutkan proses pembuatan animasi ini ke tahap assembly (pembuatan), yaitu tahapan melakukan animating terhadap bahan ataupun karakter yang sudah dikumpulkan.

d. Pembuatan (Assembly)

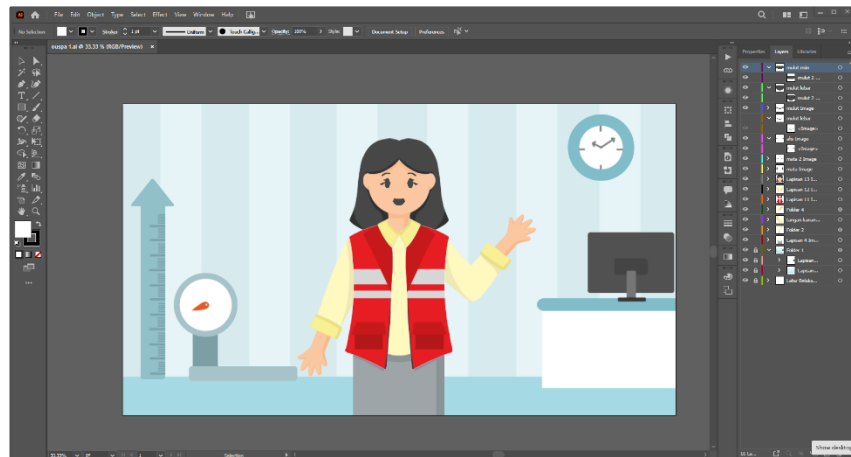
Pada tahap pembuatan ini meliputi beberapa bagian yaitu pembuatan aset, pembuatan animasi, voice over dan editing. pada tahap ini penulis melakukan animating pada aset atau karakter yang sudah dibuat yang berpatokan kepada storyboard yang sebelumnya sudah dibuat, agar video sesuai dengan konsep yang sebelumnya sudah dibuat.

Proses awal dimulai dengan membuat ilustrasi yang dibagi menjadi beberapa layer, yang mana layer tersebut yang akan digerakkan, pembuatan aset dilakukan perscene sesuai dengan scene yang ada di story board



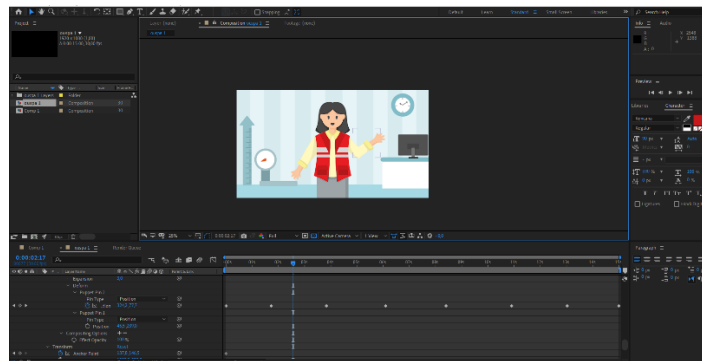
Gambar 3 Pembuatan ilustrasi di Ibis Paint

Setelah selesai membuat ilustrasi, gambar akan di ekspor ke PSD dan akan bi ubah ke file illustrator untuk memudahkan proses editing animasi yang akan dilakukan di adobe after effect



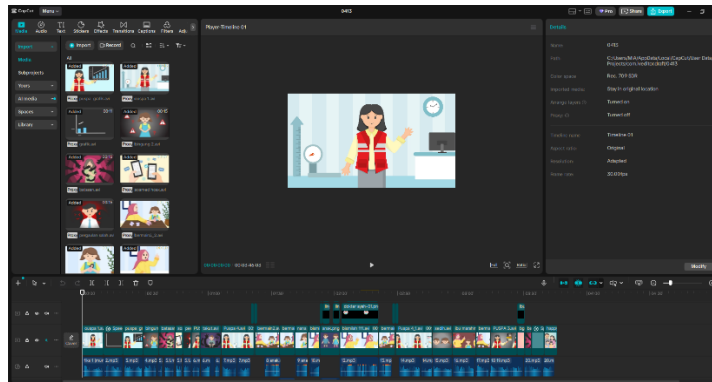
Gambar 4 Pengaturan layer menggunakan Adobe Illustrator

Setelah semua aset sudah dibuat maka tahap selanjutnya adalah membuat animasi, aset yang sudah dibuat akan di format menjadi format PSD yang akan di import ke adobe after effect. Aset akan diberikan animasi dasar seperti *position*, *scale*, *rotation*, dan *opacity*, yang disesuaikan dengan kebutuhan dan masih berpatokan dengan storyboard. Jika animasi dirasa sudah memiliki gerak yang halus dan sudah sesuai maka animasi bisa masuk ke tahap rendering.



Gambar 5 Proses pembuatan animasi

Setelah semua scene sudah dianimasikan dan sudah melalui proses rendering, maka akan dilakukan proses post production yaitu mengedit dan menyatukan seluruh hasil rendering menjadi satu video, menambahkan voice over sesuai script yang telah dibuat, serta musik latar yang sudah disiapkan. Langkah terakhir dalam pembuatan animasi ini adalah langkah editing dimana langkah ini adalah tahapan untuk menggabungkan hasil dari rendering video animasi yang sudah dihasilkan dengan suara yang sudah direkam menjadi satu dalam satu video animasi yang akan dihasilkan, proses editing dibuat di aplikasi capcut. menggabungkan semua hasil rendering, voice over, backsound, serta beberapa teks tambahan.

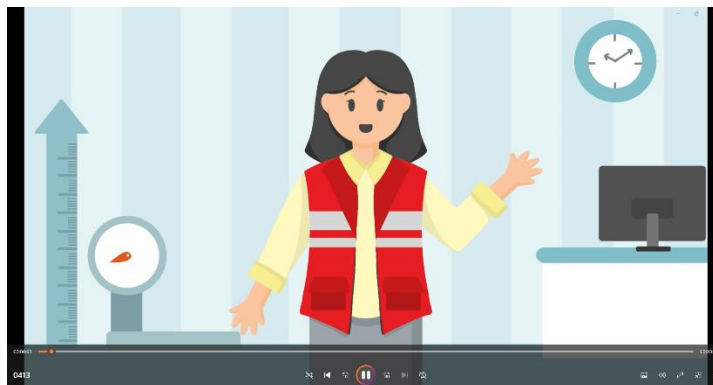


Gambar 6 Proses editing

e. Pengecekan

Pada tahap ini penulis melihat hasil dari video animasi yang sebelumnya telah dibuat yang melalui berbagai proses tahapan yang sudah dilalui untuk untuk mengonfirmasi apakah video yang dibuat sesuai dengan konsep asli yang telah ditentukan sebelumnya, dan apakah video yang sudah dihasilkan mampu memuat pesan yang ingin disampaikan kepada penontonnya apakah ada terjadi eror dalam film animasi yang telah dibuat tersebut dan apakah video yang sudah dihasilkan sudah sesuai dengan konsep awal yang sebelumnya sudah dibuat.

Dan pada tahap ini pula penulis akan menonton ulang dan melakukan pengecekan beberapa kali dengan seksama terhadap video yang sudah dibuat ini, apakah video yang dihasilkan terdapat kesalahan dalam animasi, atau tidak cocok dengan alur cerita yang dibuat sebelumnya. Jika video mengalami error atau tidak sesuai dengan cerita yang dibuat sebelumnya, maka video animasi ini akan mengalami proses penyesuaian. Namun, jika video tersebut sudah cocok dengan cerita yang dibuat, video tersebut dapat dilanjutkan ke tahap distribusi untuk rilis selanjutnya di platform media sosial.



Gambar 7 Proses Pengecekan

f. Distribusi (Distribution)

Pada tahap distribusi, media motion graphics yang telah selesai diproduksi disebarkan melalui platform digital, yaitu YouTube, sehingga dapat diakses secara luas oleh masyarakat, khususnya orang tua. Pemilihan platform ini didasarkan pada kemudahan

akses, jangkauan yang luas, serta fleksibilitas dalam penyampaian informasi secara audio-visual.



Gambar 8 Proses distribusi di YouTube

Selain distribusi secara online, media juga direncanakan untuk disajikan secara langsung kepada masyarakat Kejawan Putih Tambak melalui kegiatan edukasi atau penyuluhan. Penyajian langsung ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman audiens melalui interaksi dua arah, sehingga memungkinkan adanya diskusi, tanya jawab, serta penjelasan lebih lanjut terkait materi batasan tubuh anak.

4. Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa edukasi seksual mengenai batasan tubuh pada anak usia dini merupakan hal yang sangat penting untuk diberikan sejak dini guna mencegah terjadinya kekerasan seksual. Namun, dalam praktiknya masih banyak orang tua yang merasa canggung dan menganggap topik ini sebagai hal yang tabu, sehingga penyampaian kepada anak belum dilakukan secara optimal. Penggunaan media motion graphics sebagai sarana edukasi terbukti menjadi solusi yang efektif karena mampu menyampaikan informasi secara menarik, komunikatif, dan mudah dipahami. Melalui pendekatan visual dan audio, media ini dapat membantu orang tua dalam menjelaskan konsep batasan tubuh kepada anak dengan cara yang lebih sederhana dan tidak menimbulkan rasa canggung.

Referensi

- [1] "SIMFONI-PPA." Accessed: Apr. 15, 2026. [Online]. Available: <https://kekerasan.kemenpppa.go.id/ringkasan>
- [2] C. A. Novianti and R. Sapitri, "Perancangan ilustrasi buku anak tentang bagian tubuh yang bersifat privasi (body boundaries) untuk anak usia 4-6 tahun," *Jurnal Rupa Matra: Desain Komunikasi Visual, Seni Grafis dan Multimedia*, vol. 2, no. 1, pp. 1–18, 2023.
- [3] N. Nurhayati, Z. Asratunnisa, and N. Yusri, "Memperkenalkan Pengetahuan Diri (Seks) Pada Anak Usia Dini Melalui Media Bernyanyi Dan Animasi Bergambar," *Jurnal Adzkiya*, vol. 9, no. 1, pp. 37–44, 2025.
- [4] A. Senja, *sex education for children*. yogyakarta: Briliant Books, 2023.
- [5] R. Justicia, "Program Underwear Rules Untuk Mencegah," *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, vol. 9, no. 2, pp. 217–232, 2016.

- [6] U. Ciptiasrini and A. D. Astarie, "Persepsi dan Peran Orang Tua Terhadap Pemberian Pendidikan Seksual pada Anak," *Jurnal Kebidanan dan Keperawatan Aisyiyah*, vol. 16, no. 1, pp. 19–26, 2020, doi: 10.31101/jkk.612.
- [7] N. Noviarinza and I. Santoso, "DAMPAK DARI PELECEHAN SEKSUAL TERHADAP ANAK DI BAWAH UMUR," vol. 10, no. 1, pp. 53–64, 2022.
- [8] P. Video *et al.*, "MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN Abstraksi Keywords :," vol. 4, no. 2, pp. 7–13, 2021.
- [9] F. Haikal *et al.*, "PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 3 DIMENSI TUDE THE SERIES ' BULLYING ,'" vol. 11, pp. 149–158, 2022.
- [10] S. Nurajizah, "IMPLEMENTASI MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE PADA APLIKASI PENGENALAN LAGU ANAK-ANAK," vol. 3, no. 2, 2016.