

**PERANCANGAN BUKU  
*POP-UP* DAN INTERAKTIF UNTUK ANAK  
TENTANG EDUKASI SENTUHAN AMAN  
DAN TIDAK AMAN**



**PERANCANGAN**

**Oleh:  
VIOLIN VERONICA HUTASOIT  
NIM 2112821024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2026**

**PERANCANGAN BUKU  
*POP-UP* DAN INTERAKTIF UNTUK ANAK  
TENTANG EDUKASI SENTUHAN AMAN  
DAN TIDAK AMAN**



Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Desain Komunikasi Visual  
2026

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul : **PERANCANGAN BUKU *POP-UP* DAN INTERAKTIF UNTUK ANAK TENTANG EDUKASI SENTUHAN AMAN DAN TIDAK AMAN** diajukan oleh Violin Veronica Hutasoit, NIM 2112821024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Desember 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

  
Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 198011252008121003/NIDN. 0025118007

Pembimbing II

  
Alit Ayu Dewantari, M.Sn.

NIP. 198906132020122013/NIDN. 0013068909

Cognate

  
FX. Widyatmoko, M.Sn.

NIP. 197507102005011001/NIDN. 0010077504

Koordinator Program Studi DKV

  
Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP. 199002152019032018/NIDN. 0015029006

Ketua Jurusan Desain

  
Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 197301292005011001/NIDN. 0029017304

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain,

  
Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 197010191999031001/NIDN. 0019107005

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Bapa di Surga atas rahmat, berkat, dan kasih karunia-Nya sehingga Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Buku *Pop-Up* dan Interaktif untuk Anak tentang Edukasi Sentuhan Aman dan Tidak Aman” dapat diselesaikan dengan baik. Karya ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam proses penyusunan tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa karya yang dihasilkan masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis dengan rendah hati membuka diri terhadap kritik dan saran yang membangun demi perbaikan dan pengembangan karya di masa mendatang.

Penulis berharap Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat, baik sebagai referensi maupun inspirasi, khususnya bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual serta pihak-pihak yang memiliki perhatian terhadap media edukasi anak. Semoga karya ini dapat menjadi kontribusi kecil dalam mendukung upaya pencegahan kekerasan seksual terhadap anak melalui media visual yang ramah, interaktif, dan menyenangkan.

Yogyakarta, 9 Januari 2026



**Violin Veronica Hutasoit**

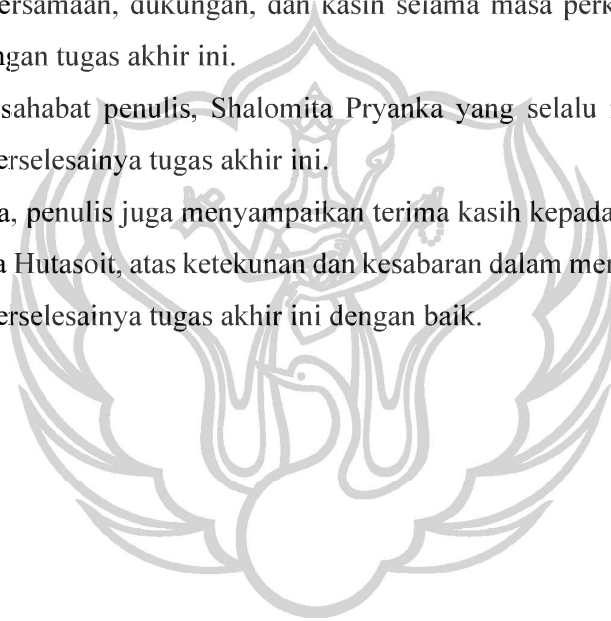
## UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan doa, dukungan, semangat, serta bantuan selama proses penyusunan tugas akhir ini. Berkat bimbingan, arahan, dan perhatian dari berbagai pihak, karya dengan judul “Perancangan Buku *Pop-Up* dan Interaktif untuk Anak tentang Edukasi Sentuhan Aman dan Tidak Aman” dapat terselesaikan dengan baik. Tanpa dukungan tersebut, penyusunan tugas akhir ini tentu tidak akan berjalan dengan lancar. Oleh karena itu, ucapan terima kasih ini penulis tujukan kepada:

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr. Irwandi, M.Sn.
2. Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Muhamad Sholahuddin, S.Sn., MT.
3. Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Setya Budi Astanto, S. Sn., M. Sn.
4. Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fransisca Sherly Taju, S. Sn., M. Sn.
5. Dosen Pembimbing I, Andi Haryanto, S. Sn., M. Sn., yang telah memberikan arahan dan bimbingannya, sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Dosen Pembimbing II, Alit Ayu Dewantari, M. Sn., yang telah membimbing dalam tata cara penulisan dan teknis perancangan dalam penyusunan tugas akhir ini.
7. Dosen Penguji Ahli, FX. Widyatmoko, M. Sn., yang telah memberikan masukan, kritik, dan saran membangun demi penyempurnaan tugas akhir ini.
8. Dosen Wali, Alit Ayu Dewantari, M. Sn., yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan akademik selama masa perkuliahan hingga penyusunan tugas akhir ini.
9. Seluruh staf pengajar Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Yogyakarta atas ilmu, bimbingan, dan motivasi yang telah diberikan selama masa studi.
10. Kedua orang tua tercinta, Jhonny Delta Hutasoit dan Lambok Adelina Siahaan

atas segala doa, cinta, dan dukungan yang senantiasa diberikan kepada penulis dalam menjalani kehidupan, kuliah, dan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

11. Kedua saudara penulis, Vincent Alfonso Hutasoit dan Vanya Clarissa Hutasoit atas dukungan dan doa yang diberikan selama proses perancangan ini.
12. Kepada Tara Keisha yang selalu membantu dan menemani dalam perjalanan perkuliahan dan sampai terselesainya perancangan tugas akhir ini.
13. Kepada sahabat tersayang, Dhea Vivian, Michelle Doxia, Vannesa Virginia, Jacqueline Ferina, dan Natasya Veronica yang dari dulu senantiasa memberi dukungan, semangat, dan cinta hingga penulis menyelesaikan tugas akhir ini.
14. Kepada sahabat terkasih, Angelita, Timothy, Ajeng, Indin, Kristian, dan Kezia atas kebersamaan, dukungan, dan kasih selama masa perkuliahan dan proses perancangan tugas akhir ini.
15. Kepada sahabat penulis, Shalomita Pryanka yang selalu memberi dukungan hingga terselesainya tugas akhir ini.
16. Akhirnya, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada diri sendiri, Violin Veronica Hutasoit, atas ketekunan dan kesabaran dalam menjalani setiap proses hingga terselesainya tugas akhir ini dengan baik.





## PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Melalui surat pernyataan ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Violin Veronica Hutasoit  
NIM : 2112821024  
Fakultas : Seni Rupa dan Desain  
Jurusan : Desain  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini, saya menyatakan bahwa Laporan Karya Tugas Akhir berjudul **PERANCANGAN BUKU *POP-UP* DAN INTERAKTIF UNTUK ANAK TENTANG EDUKASI SENTUHAN AMAN DAN TIDAK AMAN** saya serahkan kepada UPT Perpustakaan untuk dapat dikelola dalam pangkalan data, didistribusikan secara terbatas, dan dipublikasikan di internet untuk kepentingan pembelajaran dan akademis, tanpa perlu meminta izin, dengan syarat mencantumkan nama perancang. Pernyataan ini dibuat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran, tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 9 Januari 2026

Yang menyatakan



**Violin Veronica Hutasoit**

NIM 2112821024

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Violin Veronica Hutasoit  
NIM : 2112821024  
Fakultas : Seni Rupa dan Desain  
Jurusan : Desain  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa Tugas Akhir berjudul PERANCANGAN BUKU *POP-UP* DAN INTERAKTIF UNTUK ANAK TENTANG EDUKASI SENTUHAN AMAN DAN TIDAK AMAN adalah karya asli saya sebagai perancang/penulis, disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi manapun, kecuali penggunaan sumber informasi yang dicantumkan sesuai dengan tata cara dan etika perancangan, dan dirujuk dalam daftar pustaka. Pernyataan ini dibuat dengan penuh tanggung jawab oleh perancang/penulis.

Yogyakarta, 9 Januari 2026

Yang menyatakan



**Violin Veronica Hutasoit**

NIM 2112821024



## ABSTRAK

### PERANCANGAN BUKU *POP-UP* DAN INTERAKTIF UNTUK ANAK TENTANG EDUKASI SENTUHAN AMAN DAN TIDAK AMAN

Violin Veronica Hutasoit  
NIM 2112821024

Kurangnya pemahaman anak usia dini mengenai batasan tubuh dan sentuhan aman maupun tidak aman dapat meningkatkan risiko terjadinya kekerasan dan pelecehan seksual. Topik ini sering dianggap tabu oleh orang tua sehingga anak tidak memperoleh edukasi yang memadai. Untuk menjawab permasalahan tersebut, perancang mengembangkan buku *pop-up* dan interaktif berjudul “Rani dan Rubi” sebagai media edukasi yang menyampaikan konsep sentuhan aman dan tidak aman secara visual, sederhana, dan menyenangkan. Buku ini memanfaatkan karakter utama Rani dan Rubi dengan narasi ramah anak, ilustrasi *digital painting*, serta mekanisme *pop-up* seperti *v-fold*, *pull tab*, dan *layering* untuk meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif anak. Proses perancangan menggunakan metode riset, observasi, dokumentasi, *brainstorming*, serta pengembangan *dummy* sebelum produksi akhir. Produk akhir berupa dua seri buku *pop-up* dan interaktif yang dapat digunakan anak bersama orang tua atau pendidik sebagai sarana komunikasi tentang keamanan tubuh. Hasil perancangan menunjukkan bahwa media ini mampu menarik perhatian anak, memperkuat pemahaman tentang batasan tubuh, serta menjadi media edukasi yang ramah, interaktif, dan efektif.

**Kata kunci:** buku *pop-up*, edukasi anak, sentuhan aman, sentuhan tidak aman, interaktif

## **ABSTRACT**

### **DESIGNING AN INTERACTIVE POP-UP EDUCATIONAL BOOK FOR CHILDREN ABOUT SAFE AND UNSAFE TOUCH**

*Violin Veronica Hutasoit*  
NIM 2112821024

*A lack of understanding among young children regarding body boundaries and safe and unsafe touch can increase the risk of violence and sexual abuse. This topic is often considered taboo by parents, resulting in insufficient educational exposure for children. To address this issue, the designer developed an interactive pop-up book entitled “Rani and Rubi” as an educational medium that presents the concepts of safe and unsafe touch in a visual, simple, and engaging manner. The book utilizes the main characters Rani and Rubi, child-friendly narration, digital painting illustrations, and pop-up mechanisms such as v-folds, pull tabs, and layering to enhance children’s emotional and cognitive engagement. The design process employed research, observation, documentation, brainstorming, and dummy development prior to final production. The final product consists of two series of interactive pop-up books that can be used by children together with parents or educators as a communication tool for learning about body safety. The results indicate that this medium effectively captures children’s attention, strengthens their understanding of body boundaries, and functions as a child-friendly, interactive, and effective educational medium.*

**Keywords:** *pop-up book, child education, safe touch, unsafe touch, interactive*

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .....	vi
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....	vii
ABSTRAK .....	viii
<i>ABSTRACT</i> .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan Perancangan .....	4
E. Manfaat Perancangan .....	4
F. Definisi Operasional.....	5
1. Buku <i>Pop-up</i> .....	5
2. Anak Usia Dini.....	5
3. Sentuhan Aman dan Tidak Aman .....	5
G. Metode Perancangan .....	5
1. Riset dan Identifikasi Permasalahan .....	6
2. Metode Pengumpulan Data Perancangan.....	6
3. Analisis Data Kualitatif.....	7
4. Brainstorming dan Ideasi .....	7
5. Visualisasi Media .....	7
H. Metode Analisis Data.....	7
1. Reduksi Data .....	7
2. Klasifikasi Data .....	8
3. Interpretasi Data .....	8

4. Penarikan Kesimpulan .....	8
I. Skematika Perancangan .....	9
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS .....	10
A. Identifikasi.....	10
1. Identifikasi tentang Buku <i>Pop-up</i> .....	10
2. Identifikasi unsur dalam Buku <i>Pop-up</i> .....	19
3. Tinjauan Literatur tentang Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini..	25
4. Tinjauan tentang Edukasi Sentuhan Aman dan Tidak Aman .....	28
5. Tinjauan Buku Pesaing di Pasaran.....	33
B. Analisis Buku <i>Pop-up</i> dan Interaktif untuk Anak tentang Sentuhan Aman dan Tidak Aman .....	35
1. Positioning .....	35
2. Potensi Pasar .....	36
3. Segmentasi .....	37
4. Khalayak .....	38
5. Desain Buku Anak .....	39
C. Identifikasi Data .....	40
D. Simpulan dan Usulan Pemecahan Masalah.....	41
BAB III KONSEP DESAIN .....	42
A. Konsep Desain .....	42
1. Tujuan Kreatif.....	42
2. Strategi Kreatif.....	42
B. Program Kreatif.....	46
1. Judul Buku .....	46
2. Sinopsis .....	46
3. Storyline .....	47
4. Deskripsi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung.....	52
5. Teknik <i>Pop-up</i> .....	55
6. <i>Tone</i> Warna .....	55
7. Tipografi.....	56
8. Sampul Depan dan Sampul Belakang .....	57

BAB IV PROSES DESAIN .....	59
A. Data Visual.....	59
1. Data Visual Tokoh Utama dan Tokoh Pendukung .....	59
2. Data Visual Latar dan <i>Setting</i> .....	62
B. Studi Visual.....	65
1. Studi Tipografi .....	65
2. Studi Visual Karakter.....	66
3. Studi Layout dan Sketsa.....	68
4. Visualisasi Cover Buku.....	69
5. Visualisasi <i>Pop-up</i> .....	71
C. Media Pendukung .....	83
1. Desain Panduan Penggunaan .....	83
2. Desain Kotak Kemasan .....	85
3. Desain Piagam Keberanian .....	85
4. Sticker Pack.....	86
5. Pin Akrilik.....	87
6. Totebag.....	88
7. Graphic Standard Manual (GSM) .....	88
8. Poster Pameran.....	89
9. Katalog Pameran .....	89
BAB V PENUTUP.....	90
A. Kesimpulan .....	90
B. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA .....	92
A. Buku.....	92
B. Jurnal .....	92
C. Tautan.....	94
LAMPIRAN.....	96



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Bagan Skematika Perancangan .....	9
Gambar 2. 1 Teknik <i>V-Fold</i> .....	13
Gambar 2. 2 Teknik <i>Box Layer/Platform</i> .....	14
Gambar 2. 3 Teknik <i>Parallel Fold/Floating Layers</i> .....	14
Gambar 2. 4 Teknik <i>Pull Tab</i> .....	15
Gambar 2. 5 Teknik <i>Rotating Mechanism (Wheel)</i> .....	15
Gambar 2. 6 Teknik <i>Mouth Mechanism</i> .....	16
Gambar 2. 7 Teknik <i>Multi-Layered Structures</i> .....	16
Gambar 2. 8 Teknik <i>Layering</i> (Lapisan Ganda/Bertingkat) .....	16
Gambar 2. 9 Teknik <i>Pop-Out (Expanding Pieces)</i> .....	17
Gambar 2. 10 Teknik <i>Spinning Discs</i> (Cakram Berputar) .....	17
Gambar 2. 11 Teknik <i>Slide Mechanism</i> .....	18
Gambar 2. 12 Teknik <i>Volcano Fold</i> .....	18
Gambar 2. 13 Teknik <i>Spiral or Spring Mechanism</i> .....	19
Gambar 3. 1 Gaya Visual 1 .....	45
Gambar 3. 2 Gaya Visual 2 .....	45
Gambar 3. 3 Tone Warna .....	55
Gambar 4. 1 Data Visual Karakter Rani .....	59
Gambar 4. 2 Data Visual Karakter Rubi .....	59
Gambar 4. 3 Data Visual Karakter Nenek .....	60
Gambar 4. 4 Data Visual Karakter Ayah .....	60
Gambar 4. 5 Data Visual Karakter Ibu.....	60
Gambar 4. 6 Data Visual Karakter Dokter.....	61
Gambar 4. 7 Data Visual Karakter Tante.....	61
Gambar 4. 8 Data Visual Karakter Orang Dewasa Asing.....	61
Gambar 4. 9 Data Visual Karakter Teman Rani .....	62
Gambar 4. 10 Data Visual Langit Malam Hari .....	62
Gambar 4. 11 Data Visual Kamar Anak .....	62
Gambar 4. 12 Data Visual Ruang Keluarga.....	63
Gambar 4. 13 Data Visual Ruang Keluarga.....	63

Gambar 4. 14 Data Visual Taman Bermain .....	63
Gambar 4. 15 Data Visual Klinik Dokter.....	64
Gambar 4. 16 Data Visual Ekspresi Nyaman.....	64
Gambar 4. 17 Data Visual Ekspresi Tidak Nyaman .....	64
Gambar 4. 18 Data Visual Ekspresi Berani .....	65
Gambar 4. 19 Tipografi Yourmate.....	65
Gambar 4. 20 Tipografi Barthowheel Regular.....	65
Gambar 4. 21 Sketsa & Final Karakter Rani .....	66
Gambar 4. 22 Sketsa & Final Karakter Rubi .....	66
Gambar 4. 23 Sketsa Karakter Pendukung .....	67
Gambar 4. 24 Final Karakter Pendukung.....	67
Gambar 4. 25 Studi Layout dan Sketsa Seri 1, Mengenal Berbagai Sentuhan .....	68
Gambar 4. 26 Studi Layout dan Sketsa Seri 2, Menolak Sentuhan Tidak Aman .	69
Gambar 4. 27 Sketsa Cover Buku Seri 1, Mengenal Berbagai Sentuhan .....	69
Gambar 4. 28 Sketsa Cover Buku Seri 2, Menolak Sentuhan Tidak Aman .....	70
Gambar 4. 29 Studi Layout dan Sketsa Seri 2, Menolak Sentuhan Tidak Aman .	70
Gambar 4. 30 Studi Layout dan Sketsa Seri 2, Menolak Sentuhan Tidak Aman .	70
Gambar 4. 31 Dummy Pop-up Seri 1, Mengenal Berbagai Sentuhan .....	71
Gambar 4. 32 Dummy Pop-up Seri 2, Menolak Sentuhan Tidak Aman .....	71
Gambar 4. 33 Halaman 1-26 Seri 1, Mengenal Berbagai Sentuhan .....	72
Gambar 4. 34 Halaman 1-28 Seri 2, Menolak Sentuhan Tidak Aman .....	73
Gambar 4. 35 Halaman 1-2 Seri 1, Mengenal Berbagai Sentuhan .....	74
Gambar 4. 37 Halaman 5-6 Seri 1, Mengenal Berbagai Sentuhan .....	74
Gambar 4. 36 Halaman 3-4 Seri 1, Mengenal Berbagai Sentuhan .....	74
Gambar 4. 38 Halaman 7-8 Seri 1, Mengenal Berbagai Sentuhan .....	74
Gambar 4. 39 Halaman 9-10 Seri 1, Mengenal Berbagai Sentuhan .....	74
Gambar 4. 40 Halaman 11-12 Seri 1, Mengenal Berbagai Sentuhan .....	74
Gambar 4. 41 Halaman 13-14 Seri 1, Mengenal Berbagai Sentuhan .....	75
Gambar 4. 42 Halaman 15–16 Seri 1, Mengenal Berbagai Sentuhan.....	75
Gambar 4. 43 Halaman 17–18 Seri 1, Mengenal Berbagai Sentuhan.....	75
Gambar 4. 44 Halaman 19–20 Seri 1, Mengenal Berbagai Sentuhan.....	76
Gambar 4. 45 Halaman 21–22 Seri 1, Mengenal Berbagai Sentuhan.....	76

Gambar 4. 46 Halaman 23–24 Seri 1, Mengenal Berbagai Sentuhan.....	77
Gambar 4. 47 Halaman 25–26 Seri 1, Mengenal Berbagai Sentuhan.....	77
Gambar 4. 48 Halaman 1–2 Seri 2, Menolak Sentuhan Tidak Aman.....	77
Gambar 4. 49 Halaman 3–4 Seri 2, Menolak Sentuhan Tidak Aman.....	78
Gambar 4. 50 Halaman 5–6 Seri 2, Menolak Sentuhan Tidak Aman.....	78
Gambar 4. 51 Halaman 7–8 Seri 2, Menolak Sentuhan Tidak Aman.....	78
Gambar 4. 52 Halaman 9–10 Seri 2, Menolak Sentuhan Tidak Aman.....	79
Gambar 4. 53 Halaman 11–12 Seri 2, Menolak Sentuhan Tidak Aman.....	79
Gambar 4. 54 Halaman 13–14 Seri 2, Menolak Sentuhan Tidak Aman.....	80
Gambar 4. 55 Halaman 15–16 Seri 2, Menolak Sentuhan Tidak Aman.....	80
Gambar 4. 56 Halaman 17–18 Seri 2, Menolak Sentuhan Tidak Aman.....	80
Gambar 4. 57 Halaman 19–20 Seri 2, Menolak Sentuhan Tidak Aman.....	81
Gambar 4. 58 Halaman 21–22 Seri 2, Menolak Sentuhan Tidak Aman.....	81
Gambar 4. 59 Halaman 23–24 Seri 2, Menolak Sentuhan Tidak Aman.....	81
Gambar 4. 60 Halaman 25–26 Seri 2, Menolak Sentuhan Tidak Aman.....	82
Gambar 4. 61 Halaman 27–28 Seri 2, Menolak Sentuhan Tidak Aman.....	82
Gambar 4. 62 Desain Panduan Penggunaan .....	83
Gambar 4. 63 Desain Kotak Kemasan .....	84
Gambar 4. 64 Desain Piagam Keberanian .....	85
Gambar 4. 65 <i>Sticker Pack</i> .....	86
Gambar 4. 66 Pin Akrilik.....	86
Gambar 4. 67 <i>Totebag</i> .....	87
Gambar 4. 68 <i>Graphic Standard Manual</i> .....	87
Gambar 4. 69 Poster Pameran.....	88
Gambar 4. 70 Katalog Pameran .....	88

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Buku: Aku Berani Bilang “Tidak” (Bagian dari seri ”Aku Bisa Melindungi Diri” – Fita Chakra).....	33
Tabel 2. 2 Buku: Aku Sayang Tubuhku.....	34
Tabel 3. 1 Seri 1: Mengenal Sentuhan Aman .....	47
Tabel 3. 2 Seri 2: Menolak Sentuhan Tidak Aman.....	50



## DAFTAR LAMPIRAN

Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing.....	97
Ujian Tugas Akhir Violin Veronica Hutasoit .....	102
Suasana Sidang Tugas Akhir Violin Veronica Hutasoit.....	102
Pameran Tugas Akhir Violin Veronica Hutasoit .....	103
Hasil Turnitin Tugas Akhir Perancangan Violin Veronica Hutasoit .....	104





# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Masa perkembangan anak merupakan masa yang penting dalam membentuk kesadaran diri, memahami lingkungan sekitar, serta mengenali konsep keamanan fisik dan emosional bagi anak. Namun, kenyataan yang ada menunjukkan bahwa anak-anak di Indonesia semakin terancam oleh kekerasan dan pelecehan seksual. Isu ini sangat serius, terutama dengan meningkatnya fenomena pedofilia yang menjadi ancaman besar bagi keselamatan anak-anak. Pedofilia yang merujuk pada ketertarikan seksual pada anak-anak, seringkali menjadi pelaku dalam kasus pelecehan seksual terhadap anak. Kasus kekerasan seksual terhadap anak, termasuk pedofilia, tidak hanya terjadi pada anak-anak dari keluarga dengan kondisi sosial-ekonomi rendah, tetapi juga dapat menimpa anak-anak dari keluarga dengan latar belakang yang lebih stabil. Banyak anak yang tidak mengetahui apa yang dimaksud dengan "sentuhan aman" dan "sentuhan tidak aman", serta hak mereka untuk menolak sentuhan yang tidak mereka inginkan. Selain itu, seringkali mereka tidak tahu cara melaporkan atau mencari bantuan ketika merasa tidak nyaman atau terancam.

Berdasarkan data yang dihimpun oleh Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KemenPPPA) pada tahun 2024, tercatat sebanyak 28.831 kasus kekerasan terhadap anak di Indonesia, yang termasuk dalam kategori pelecehan dan kekerasan seksual. Angka tersebut hanya mencakup kasus yang dilaporkan melalui Sistem Informasi Online Perlindungan Perempuan dan Anak (SIMFONI-PPA), yang mengindikasikan bahwa angka sebenarnya bisa lebih tinggi lagi. Selain itu, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Siregar (2024) dalam jurnal yang berjudul "Pemahaman Aman Tentang Tubuh dan Privasi", ditemukan bahwa ternyata banyak anak yang tidak memiliki pemahaman yang cukup tentang batasan tubuh dan hak mereka untuk menolak sentuhan yang tidak diinginkan. Hal tersebut terjadi karena banyak orang tua masih menganggap topik tersebut sebagai hal yang sensitif dan tabu. Penelitian tersebut menekankan bahwa

pendidikan seksual sejak dini sangat diperlukan untuk membangun kesadaran dan perlindungan diri anak. Edukasi seksual tersebut juga mampu mencegah terjadinya kasus-kasus kekerasan seksual yang seringkali terjadi tanpa disadari oleh anak-anak.

Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan pemahaman anak usia dini mengenai keselamatan diri dan pencegahan kekerasan seksual. Salah satu upaya yang telah dilakukan adalah program *Safety Talk* di TK Pertiwi 42 yang dikaji dalam penelitian Ratno (2024). Program ini menggunakan demonstrasi kasus, lagu, dan gerakan untuk meningkatkan pemahaman anak tentang keselamatan diri. Hasil penelitian tersebut menunjukkan peningkatan pemahaman anak, tetapi optimalisasi keterlibatan orang tua masih menjadi tantangannya. Selain itu, Salsabila dan Scarvanovi (2024) juga mengkaji penggunaan metode *storytelling* dengan boneka untuk meningkatkan *personal safety skills* anak usia 4-6 tahun. Penelitian ini menunjukkan efektivitas yang signifikan, tetapi masih menghadapi tantangan seperti keterbatasan sumber daya dan kurangnya kesadaran orang tua serta pendidik akan pentingnya pemahaman anak tentang batasan tubuh dan cara melindungi diri. Oleh karena itu, meskipun ada upaya yang signifikan, efektivitasnya masih terbatas dan perlu lebih diperluas dan diperkaya dengan metode yang lebih menarik dan mudah dipahami baik oleh anak-anak maupun orang tua.

Dalam upaya memberikan edukasi yang efektif kepada anak usia dini, media visual seperti buku *pop-up* dan interaktif dapat menjadi solusi yang menarik. Menurut Dzuanda (dikutip dalam Dewanti, 2018) buku *pop-up* memiliki beberapa manfaat seperti meningkatkan kreativitas, menambah pengetahuan terutama dalam mengenal bentuk gambar, menumbuhkan minat baca, mendekatkan interaksi anak terhadap orang tua, dan mengajarkan anak dalam merawat dan menghargai buku dengan benar. Di sisi lain, buku interaktif memungkinkan pembaca untuk berinteraksi langsung dengan fitur-fitur yang ada di dalam buku, seperti memutar roda, menekan tombol, atau menggeser gambar guna mengungkapkan informasi baru. Dengan menggabungkan kedua elemen tersebut, buku *pop-up* dan interaktif bisa memberikan pengalaman menyenangkan bagi anak-anak, yang tidak hanya mengajarkan mereka tentang

konsep sentuhan aman dan tidak aman, tetapi juga bisa memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam memahami dan menyimpan informasi yang diberikan.

Perancangan ini diharapkan mampu menjadi media edukasi yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh anak-anak untuk lebih mengenal tubuh mereka sendiri dan mengidentifikasi perbedaan antara sentuhan yang aman dan tidak aman. Dengan adanya elemen interaktif, anak-anak dapat lebih terlibat dalam cerita dan merasa lebih percaya diri dalam merespon situasi yang tidak nyaman. Perancang juga berharap buku ini dapat menjadi alat bagi orang tua atau pendidik untuk bisa membangun komunikasi yang sehat dengan anak-anak mengenai batasan fisik dan keselamatan tubuh mereka. Dengan demikian, hadirnya buku *pop-up* dan interaktif ini dapat menjadi salah satu solusi yang efektif untuk mencegah kekerasan seksual dan mendukung pendidikan keselamatan tubuh anak sejak dini.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang buku cerita berbasis *pop-up* untuk mengedukasi anak usia dini tentang sentuhan aman dan tidak aman?

## **C. Batasan Masalah**

Agar lebih jelas dan terarah, terdapat beberapa batasan masalah pada perancangan ini, antara lain:

1. Fokus pada pengenalan konsep sentuhan aman dan tidak aman, serta cara anak-anak merespon situasi yang berkaitan dengan sentuhan fisik.
2. Target penelitian ini adalah anak usia dini, yang berusia 4-6 tahun dengan jenis kelamin perempuan dan laki-laki.
3. Buku *pop-up* ini dirancang sebagai media edukasi untuk anak usia dini, dan tidak mencakup media edukasi lainnya seperti video atau permainan digital.
4. Buku *pop-up* ini menggunakan cerita yang bersifat umum dan tidak melibatkan kasus spesifik terkait kekerasan atau pelecehan, melainkan menggunakan narasi yang lebih luas dan mengedukasi mengenai konsep keamanan fisik.
5. Buku *pop-up* ini menggunakan cerita yang bersifat umum dan tidak melibatkan kasus spesifik terkait kekerasan atau pelecehan, melainkan

menggunakan narasi yang lebih luas dan mengedukasi mengenai konsep keamanan fisik.

6. Membuat buku *pop-up* dengan teknik *digital painting*.

#### **D. Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan ini adalah merancang buku cerita berbasis *pop-up* untuk mengedukasi anak usia dini tentang sentuhan aman dan tidak aman.

#### **E. Manfaat Perancangan**

Adapun manfaat dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, perancangan ini diharapkan dapat menjadi acuan dan referensi dalam merancang buku *pop-up* melalui sudut pandang Desain Komunikasi Visual yang akan dilakukan setelahnya.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Akademisi**

- 1) Menambah referensi dalam penelitian dan pengembangan media edukasi berbasis visual untuk anak usia dini.
- 2) Menjadi contoh penerapan ilmu Desain Komunikasi Visual dalam konteks sosial dan edukasi, khususnya dalam pencegahan kekerasan terhadap anak.

###### **b. Bagi Instansi (Lembaga Pendidikan dan Lembaga Perlindungan Anak)**

- 1) Memberikan media edukasi yang dapat digunakan dalam program sosialisasi dan kampanye terkait pencegahan kekerasan dan pelecehan seksual pada anak usia dini.
- 2) Menjadi inspirasi untuk mengembangkan produk serupa yang relevan dengan kebutuhan masyarakat.

###### **c. Bagi Masyarakat Umum**

- 1) Meningkatkan kesadaran orang tua dan pendidik mengenai pentingnya edukasi tentang batasan fisik dan sentuhan aman bagi anak usia dini.
- 2) Memberikan media yang efektif, interaktif, dan mudah dipahami oleh anak-anak untuk belajar mengenai keamanan diri mereka.

## F. Definisi Operasional

### 1. Buku *Pop-up*

Menurut Bluemel dan Taylor (2012:22), *pop-up book* adalah sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda atau putarannya. Menurut Dzuanda (2011) dalam Fitri & Karlimah (2018) menyatakan bahwa, *pop-up book* adalah buku yang memiliki tampilan yang bisa bergerak atau mempunyai unsur 3 dimensi serta memberikan bentuk dari cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka. Sementara itu, menurut Dewantari (2014) di situs DGI menjelaskan bahwa buku *pop-up* merupakan bentuk perkembangan dari *movable book* yang telah dikenal sejak abad ke-13. Istilah *pop-up* sendiri mulai dikenal secara luas pada tahun 1930-an di Amerika Serikat untuk membedakan buku dengan elemen bergerak dan berdimensi dari buku biasa.

### 2. Anak Usia Dini

Anak dengan usia 4-6 tahun menjadi target audiens perancangan ini karena anak pada usia tersebut membutuhkan media yang mendukung pertumbuhan kognitif mereka. Menurut Mansur dalam Wardhani (2018:605), anak usia dini didefinisikan pula sebagai kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Pola pertumbuhan dan perkembangan mereka yang khusus disesuaikan dengan tahap-tahap pertumbuhan dan perkembangan mereka.

### 3. Sentuhan Aman dan Tidak Aman

Menurut artikel di Yoursay.id, sentuhan aman adalah sentuhan yang membuat anak merasa nyaman, seperti berjabat tangan, pelukan dari orang yang dipercaya, menepuk punggung, dan merangkul bahu. Sebaliknya, sentuhan tidak aman adalah sentuhan yang membuat anak merasa tidak nyaman atau terancam, seperti menyentuh bagian pribadi tanpa izin.

## G. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan buku *pop-up* berbasis cerita ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini



bertujuan untuk memahami permasalahan, kebutuhan, serta karakteristik media edukasi yang sesuai bagi anak usia dini melalui pengumpulan dan analisis data secara mendalam. Tahapan metode perancangan yang dilakukan meliputi:

1. Riset dan Identifikasi Permasalahan

- a. Identifikasi Masalah

Mengidentifikasi permasalahan yang melatarbelakangi perancangan, yaitu kurangnya media edukasi yang sesuai dan menarik untuk mengenalkan konsep sentuhan aman dan tidak aman pada anak usia dini.

- b. Review Literatur Terkait Permasalahan

Melakukan kajian terhadap buku, jurnal ilmiah, serta sumber pustaka lainnya yang berkaitan dengan pendidikan anak usia dini, media *pop-up book*, dan edukasi pencegahan kekerasan seksual pada anak.

- c. Perumusan Konsep Perancangan

Merumuskan konsep awal perancangan media berdasarkan hasil identifikasi masalah dan kajian literatur, sebagai dasar dalam menentukan bentuk, isi, dan pendekatan visual buku *pop-up* yang akan dirancang.

2. Metode Pengumpulan Data Perancangan

- a. Kajian Pustaka

Mengumpulkan data dan informasi melalui literatur yang relevan dengan permasalahan perancangan, khususnya terkait edukasi sentuhan aman dan tidak aman pada anak usia dini.

- b. Observasi

Melakukan pengamatan terhadap media edukasi sejenis yang telah ada, untuk memahami cara penyampaian pesan, gaya visual, alur cerita, serta karakter yang digunakan.

- c. Dokumentasi

Mendokumentasikan seluruh proses perancangan, mulai dari pengumpulan data, pengembangan konsep, hingga proses visualisasi dan produksi karya.

### 3. Analisis Data Kualitatif

Data yang diperoleh melalui kajian pustaka, observasi, dan dokumentasi dianalisis secara kualitatif deskriptif. Analisis dilakukan dengan cara mengelompokkan, menafsirkan, dan menarik kesimpulan dari data yang relevan guna menentukan konsep, pesan, serta bentuk visual media yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

### 4. Brainstorming dan Ideasi

- a. Melakukan pengembangan ide dan konsep cerita buku *pop-up* yang menarik, edukatif, dan sesuai dengan kemampuan pemahaman anak usia dini.
- b. Melakukan pengembangan desain buku *pop-up* yang mudah untuk diproduksi dengan melakukan percobaan pembuatan *dummy* terlebih dahulu.

### 5. Visualisasi Media

- a. Visualisasi ide ke dalam bentuk sketsa kasar sebagai gambaran awal desain.
- b. Perancangan *copywriting* dengan menentukan bahasa dan narasi yang sederhana, komunikatif, serta sesuai dengan usia target audiens.
- c. Perancangan aset visual, meliputi ilustrasi karakter, warna, dan elemen visual yang mudah dipahami oleh anak usia dini.
- d. Produksi karya, yaitu tahap realisasi desain menjadi buku *pop-up* berbasis cerita.

## H. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah analisis data kualitatif deskriptif. Analisis dilakukan melalui beberapa tahapan berikut:

### 1. Reduksi Data

Data yang diperoleh dari kajian pustaka, observasi, dan dokumentasi diseleksi dan difokuskan pada informasi yang relevan dengan tujuan perancangan, yaitu edukasi pengenalan sentuhan aman dan tidak aman pada anak usia dini.

## 2. Klasifikasi Data

Data yang telah direduksi kemudian dikelompokkan ke dalam beberapa kategori, seperti:

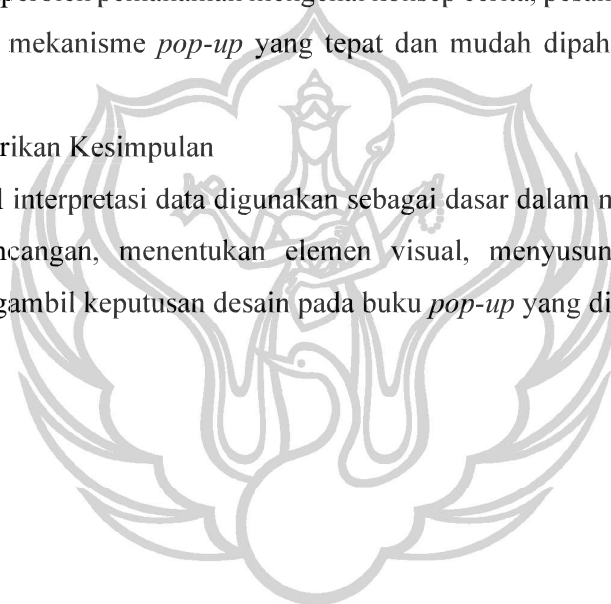
- a. Data Media Buku *Pop-Up*
- b. Data Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini
- c. Data Edukasi Sentuhan Aman dan Tidak Aman
- d. Data Referensi dan Analisis Media Sejenis
- e. Data Target Audiens dan Konteks Perancangan

## 3. Interpretasi Data

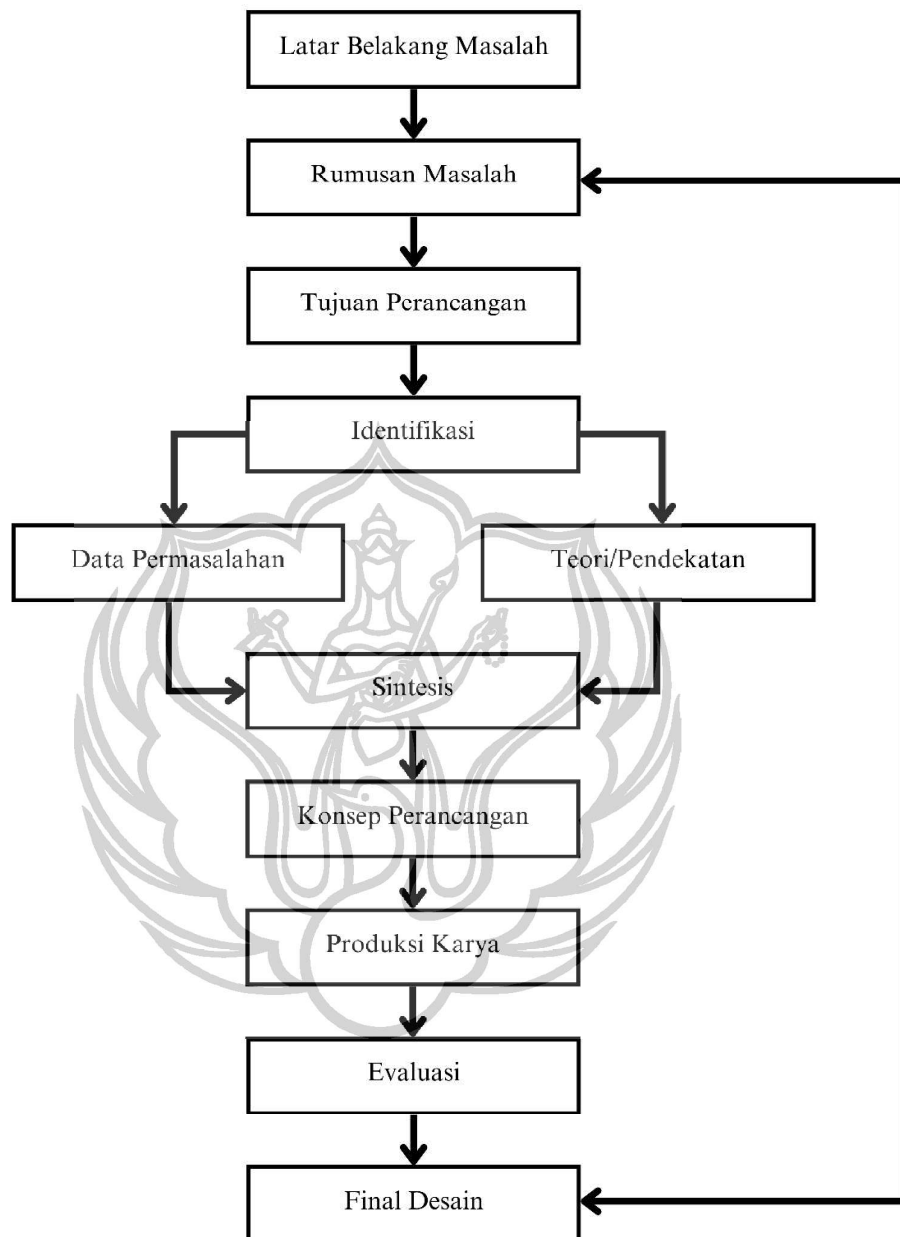
Data yang telah diklasifikasikan dianalisis dan ditafsirkan untuk memperoleh pemahaman mengenai konsep cerita, pesan utama, gaya visual, serta mekanisme *pop-up* yang tepat dan mudah dipahami oleh anak usia dini.

## 4. Penarikan Kesimpulan

Hasil interpretasi data digunakan sebagai dasar dalam merumuskan konsep perancangan, menentukan elemen visual, menyusun alur cerita, serta mengambil keputusan desain pada buku *pop-up* yang dirancang.



## I. Skematika Perancangan



Gambar 1. 1 Bagan Skematika Perancangan  
(Sumber: Violin Veronica Hutasoit, 2025)