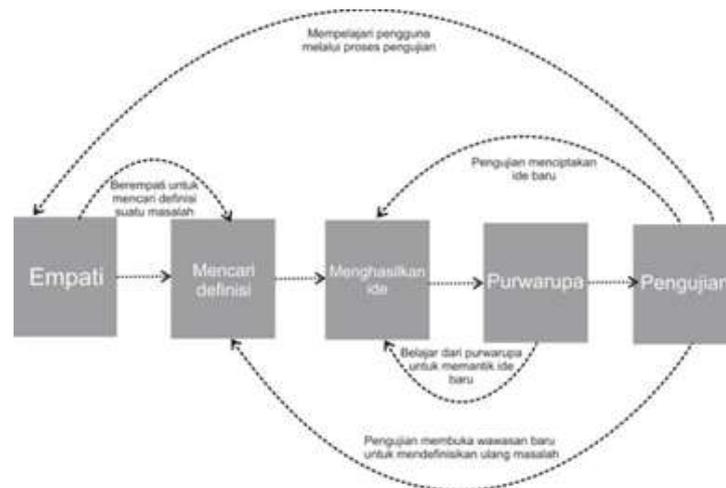


### e. Testing

Pengujian Tahap pengujian akhir diperlukan untuk menguji langsung dengan orang lain bagaimana interaksi berjalan dengan hasil *Prototype* dan juga memberikan umpan balik yang mungkin diperlukan di masa depan tentang masalah yang tidak terlihat pada langkah sebelumnya.



Gambar 1.1 Lima tahap metode pendekatan design thinking  
(Sumber: Amalina et al., 2017)

## 1.7 Sistematika Penulisan

Berikut adalah struktur sistem yang digunakan dalam perancangan buku Pop Up tentang pelecehan seksual untuk anak sekolah dasar:

### a. BAB I: Pendahuluan

Bab ini akan menguraikan latar belakang masalah, strategi penyelesaian, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan metode yang digunakan dalam

pengembangan buku Pop Up yang bertujuan untuk edukasi pelecehan seksual pada anak-anak sekolah dasar.

b. BAB II: Teori dan Penelitian Terdahulu

Bab ini membahas penelitian terdahulu mengenai desain buku Pop Up mengenai pelecehan seksual untuk anak sekolah dasar, serta studi kasus mengenai buku interaktif. Bab ini juga mengulas teori-teori terkait yang diperoleh dari buku, artikel, atau penelitian sebelumnya.

c. BAB III: Analisis dan Solusi

Bab ini menguraikan analisis dari masalah yang akan ditangani serta solusi yang diusulkan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Selain itu, bab ini juga membahas konsep dan proses perancangan buku Pop Up sebagai alat edukasi mengenai pelecehan seksual untuk anak sekolah dasar.

d. BAB IV: Hasil dan Pembahasan

Bab ini memberikan gambaran tentang objek penelitian dan hasil yang diperoleh dari penggunaan alat utama serta pendukung dalam buku Pop Up.

e. BAB V: Penutup

Bab ini mencakup kesimpulan dari proses perancangan yang telah dilakukan dan rekomendasi dari perancang tentang buku Pop Up mengenai pelecehan seksual untuk anak-anak sekolah dasar.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Penelitian Terdahulu**

##### **2.1.1 Perancangan Buku Interaktif Digital Edukasi Seks Untuk Anak-Anak Usia 4 – 6 Tahun**

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah buku cerita interaktif digital dengan pendekatan ramah anak yang tidak hanya mengajarkan edukasi seksual secara positif kepada anak-anak usia 4-6 tahun, tetapi juga untuk mengubah stigma negatif yang sering terkait dengan topik tersebut. Buku ini didesain untuk memberikan perlindungan kepada anak-anak dari kekerasan seksual dengan mempromosikan langkah-langkah pencegahan yang lebih efektif. Selain itu, penelitian ini menekankan pentingnya meningkatkan perhatian terhadap pencegahan dan penanganan kasus kekerasan seksual terhadap anak-anak di Indonesia.

Metode perancangan dalam penelitian ini mencakup identifikasi kebutuhan, pengumpulan data dari berbagai sumber termasuk wawancara dengan penulis buku anak-anak, psikolog pendidikan, dan pusat krisis anak, serta analisis menggunakan pendekatan SWOT untuk mengembangkan konsep perancangan yang efektif. Buku cerita interaktif ini akan difokuskan pada topik-topik seperti membedakan jenis kelamin, fungsi alat kelamin, dan strategi untuk melindungi diri dari pelecehan seksual. Perbandingan dengan buku cerita serupa yang sudah ada akan dilakukan untuk mengevaluasi keunggulan dan kekurangannya.

Selain itu, penelitian ini akan memanfaatkan media pendukung seperti poster digital dan konten promosi di platform seperti Instagram dan WhatsApp untuk meningkatkan cakupan buku ini. Strategi kreatif akan dipergunakan untuk mengintegrasikan elemen visual dan media guna mencapai tujuan edukasi seksual yang menyenangkan dan informatif bagi anak-anak usia 4-6 tahun.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa buku cerita interaktif digital yang dirancang untuk mengajarkan edukasi seksual kepada anak-anak usia 4-6 tahun berpotensi menjadi alat efektif dalam memperkenalkan konsep seksualitas dengan cara yang ramah anak. Buku ini bertujuan untuk mereduksi stigma negatif yang seringkali melekat pada edukasi seksual dan menyediakan metode yang sesuai untuk anak-anak dalam memahami topik ini. Penelitian ini juga menyoroti kurangnya upaya pencegahan dan penanganan kasus kekerasan seksual terhadap anak-anak di Indonesia. Dengan demikian, buku ini tidak hanya berfungsi sebagai alat perlindungan anak dari kekerasan seksual, tetapi juga sebagai sarana untuk mendorong implementasi langkah pencegahan yang lebih efektif.



Gambar 2.1 Cover

Sumber: Dokumentasi (Wardhana & Anggapuspa, 2020)

### **2.1.2 Perlindungan Diri: Pendidikan Seks Melalui Buku Pop-up Untuk Anak Usia Dini**

Pada tahun 2023, Dina Smalia merancang sebuah buku pop-up mengenai pendidikan seks untuk anak usia dini. Menggunakan metode penelitian dan pengembangan, Dina memulai dengan mendefinisikan konsep, merancang buku, dan mengembangkan prototipe akhir. Proses ini termasuk evaluasi dan penyempurnaan berkelanjutan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Proses pengembangan buku pop-up ini terdiri dari beberapa tahap yang meliputi pendefinisian konsep, perancangan buku, dan pengembangan produk akhir. Pada tahap pendefinisian konsep, peneliti melakukan studi literatur dan berkonsultasi dengan ahli pendidikan seks untuk mengidentifikasi konsep-konsep utama yang disampaikan dalam buku pop-up. Selanjutnya, pada tahap perancangan buku, peneliti merancang tata letak dan desain visual buku pop-up yang menarik dan sesuai dengan audiens target. Pada tahap pengembangan produk akhir, peneliti membuat prototipe buku pop-up yang kemudian diuji oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kesesuaian serta mendapatkan masukan dan saran perbaikan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa di TK IT Mon Kuta, penggunaan media untuk pendidikan seks anak usia dini masih terbatas pada media visual sederhana. Sebagai solusi, penelitian ini mengembangkan buku pop-up interaktif yang dirancang khusus dengan kegiatan menarik. Buku ini berhasil menjadi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman anak tentang perlindungan diri dari kekerasan seksual. Isi buku mencakup informasi tentang bagian tubuh yang sensitif, siapa yang boleh menyentuh tubuh anak, tindakan yang harus dilakukan dalam situasi berisiko, dan pentingnya berpakaian sopan di luar

rumah. Setiap konsep disajikan secara menarik dengan efek pop-up yang memikat di setiap halamannya



Gambar 2.2 Hasil Pop Up lembaran materi  
Sumber: Dokumentasi (Amalia et al., 2023)

### **2.1.3 Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Edukasi Seks Untuk Anak**

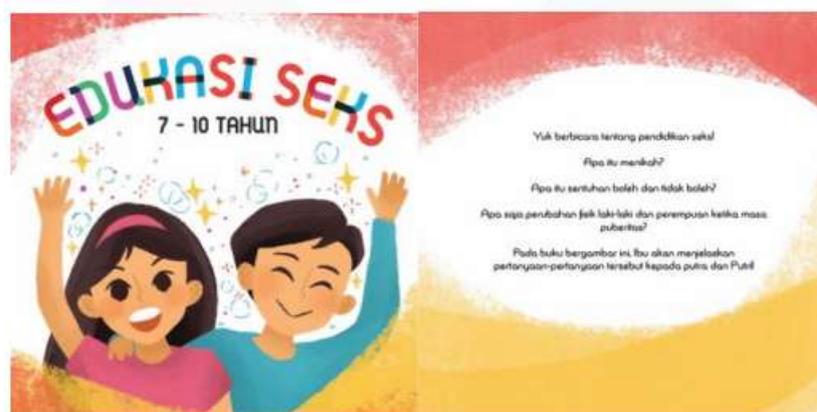
#### **Berumur 7-10 Tahun**

Tujuan utama dari penelitian ini adalah memberikan dukungan kepada orang tua dalam memberikan pemahaman dan edukasi seks yang tepat kepada anak-anak. Diharapkan hal ini dapat membantu mencegah terjadinya kejahatan seksual, serta mengajarkan anak-anak mengenai perbedaan gender, organ reproduksi, makna pernikahan, tanggung jawab keluarga, dan pentingnya menjalin pertemanan yang sehat dalam lingkungan mereka.

Penelitian ini mengadopsi metode pengumpulan data yang komprehensif, melibatkan data dari UNICEF dan Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) tentang pendidikan seks, serta melakukan analisis mendalam terhadap tingkat edukasi yang sesuai dengan usia anak-anak. Metode observasi juga diimplementasikan untuk mengidentifikasi kebutuhan orang tua dalam menyampaikan pengetahuan seksual kepada anak-anak mereka. Selain itu,

penelitian ini mengevaluasi efektivitas berbagai media dalam menyampaikan informasi seksual, dengan tujuan utama untuk mengembangkan buku ilustrasi yang dapat secara efektif dan tepat mengedukasi anak-anak tentang seksualitas. Pendekatan ini dirancang untuk memastikan bahwa materi edukatif yang disajikan tidak hanya informatif tetapi juga sesuai dengan perkembangan psikologis dan emosional anak.

Hasil dari penelitian terbaru menginspirasi pengembangan buku ilustrasi yang ditujukan untuk edukasi seks bagi anak-anak berusia 7-10 tahun. Buku ini secara khusus dirancang untuk mendukung orang tua dalam mengajarkan konsep-konsep seksual kepada anak-anak mereka, dengan fokus utama pada pencegahan kejahatan seksual. Konten buku mencakup topik penting seperti perbedaan gender, fungsi organ reproduksi, nilai-nilai yang terkait dengan pernikahan, tanggung jawab dalam keluarga, serta pentingnya membangun pertemanan yang sehat. Melalui materi yang disajikan, buku ini bertujuan menjadi alat pendidikan yang efektif untuk mempersiapkan anak-anak menghadapi tantangan sosial dan mendorong perilaku yang sehat dari usia yang masih muda.



Gambar 2.3 Gambar Sampul Buku Ilustrasi  
Sumber: Dokumentasi (Revaldi et al., 2020)

#### **2.1.4 Perancangan Buku Interaktif Pull Tab Untuk Edukasi Seksual Pada Anak Di Kota Bandung**

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media edukasi seksual yang dapat dipahami dengan mudah oleh anak usia 4-6 tahun dan relevan untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Fokus utama adalah memfasilitasi pemahaman anak tentang interaksi sosial yang sehat dengan lawan jenis dan pentingnya menghormati lingkungan. Selain itu, tujuan penelitian ini juga meliputi mendukung orang tua dalam menyampaikan pendidikan seksual kepada anak-anak mereka, merubah persepsi negatif terhadap topik ini, dan memicu minat baca anak melalui buku yang interaktif. Dengan demikian, penelitian ini berupaya meningkatkan kesadaran akan pentingnya pendidikan seksual dari usia dini dan mengembangkan buku interaktif yang berfungsi sebagai alat bantu untuk orang tua dalam proses pendidikan tersebut.

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini mencakup survei, wawancara dengan ahli, analisis SWOT, dan studi pustaka, yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang pendidikan seksual yang sesuai untuk anak usia 4-6 tahun. Survei digunakan untuk mengumpulkan data dari orang tua dan ahli mengenai kebutuhan serta tantangan dalam memberikan pendidikan seksual pada anak usia dini. Wawancara dengan ahli membantu dalam mendapatkan pandangan dan saran terkait desain buku interaktif untuk pendidikan seksual. Analisis SWOT digunakan untuk mengevaluasi aspek positif, negatif, peluang, dan ancaman dalam perancangan buku interaktif tersebut. Studi pustaka digunakan untuk memperdalam teori dan praktik terkait pendidikan seksual pada anak usia dini, menjadikan metode ini terintegrasi dan komprehensif dalam penelitian.

Penelitian menegaskan bahwa pendidikan seksual masih dianggap sebagai topik tabu di Indonesia, yang dapat meningkatkan risiko kekerasan seksual dan pelecehan terhadap anak-anak akibat kurangnya pemahaman yang memadai. Orang tua memegang peran kunci dalam memberikan edukasi seksual yang benar kepada anak-anak sejak dini, untuk melindungi mereka dari potensi bahaya. Buku interaktif yang dirancang khusus untuk anak usia 4-6 tahun bertujuan untuk menghilangkan stigma terhadap pendidikan seksual dan menyediakan informasi yang mudah dimengerti. Dengan demikian, melibatkan orang tua dalam proses belajar anak sangat penting untuk mencapai tujuan ini.



Gambar 2.4 Cover Dan Sebagian Isi Buku  
Sumber: Dokumentasi (Azzahra et al., 2020)

### **2.1.5 Penggunaan Media Gambar untuk Edukasi Seks pada Siswa SD**

#### **Negeri 2 Selanbawak**

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan edukasi seksual kepada anak-anak di SD Negeri 2 Selanbawak dengan menggunakan media gambar yang disajikan dalam bentuk selebaran. Pemilihan anak-anak usia sekolah dasar sebagai subjek didasarkan pada perkembangan psikologis mereka yang mulai memasuki masa remaja, di mana rasa ingin tahu mereka sangat tinggi, sehingga mereka memerlukan edukasi dari sumber yang terpercaya.

Metode penelitian dalam studi ini mencakup tahap pelaksanaan dan evaluasi. Pada tahap pelaksanaan, edukasi seks disampaikan melalui ceramah dan sesi tanya jawab, serta siswa diberikan flyer yang berisi gambar dan penjelasan tentang edukasi seks. Pada tahap evaluasi, pemahaman siswa tentang edukasi seks dinilai secara kualitatif melalui wawancara dan pertanyaan acak.

Penelitian ini menunjukkan bahwa edukasi seks melalui media gambar pada siswa SD Negeri 2 Selanbawak memberikan hasil positif. Anak-anak dapat menjawab pertanyaan terkait edukasi seks dengan baik dan berjanji untuk mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

### **2.1.6 Perancangan Animasi 2d sebagai Antisipasi Kekerasan Seksual Pada**

#### **Anak Usia 10 – 12 Tahun**

Tujuan penelitian "Aku Akan Menjaga Diriku" adalah untuk mendidik anak-anak usia 10-12 tahun tentang pentingnya melindungi diri dari pelecehan seksual. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman

mereka tentang berbagai bentuk pelecehan seksual dan cara-cara untuk mengatasinya.

Metode penelitian yang diterapkan dalam studi "Aku Akan Menjaga Diriku" adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian ini mencakup pembuatan dan pemutaran video edukasi untuk anak-anak berusia 10-12 tahun, guna mengukur pemahaman mereka tentang pelecehan seksual sebelum dan setelah menonton video tersebut.

Penelitian "Aku Akan Menjaga Diriku" mengungkapkan bahwa pemutaran video edukasi secara signifikan meningkatkan pemahaman anak-anak usia 10-12 tahun tentang pelecehan seksual. Sebelum menonton video, banyak anak yang belum sepenuhnya mengerti perubahan fisik yang terjadi selama masa pubertas dan cara mengatasi situasi pelecehan seksual. Namun, setelah menonton video tersebut, mereka menjadi lebih waspada dan memiliki pengetahuan yang lebih baik tentang cara melindungi diri.



Gambar 2.5 Karya 2D  
Sumber: Dokumentasi (Andriani Silvia, 2017)

Tabel Perbandingan Penelitian Terdahulu

Judul	Perancangan Buku Interaktif Digital Edukasi Seks Untuk Anak-Anak Usia 4 – 6 Tahun	Perlindungan Diri: Pendidikan Seks Melalui Buku Pop-up Untuk Anak Usia Dini	Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Edukasi Seks Untuk Anak Berumur 7-10 Tahun	Perancangan Buku Interaktif Pull Tab Untuk Edukasi Seksual Pada Anak Di Kota Bandung
<b>Tujuan/ Masalah</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan pendekatan yang ramah anak dalam mengenalkan topik seksualitas,</li> <li>• Mengubah stigma negatif yang terkait dengan edukasi seksual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengembangkan media pembelajaran berupa buku pop-up yang memuat tentang pendidikan seks untuk anak usia dini.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membantu orang tua dalam memberikan pemahaman</li> <li>• Edukasi seks kepada anak-anak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan media penyampaian edukasi seksual yang dapat dipahami dengan baik oleh anak usia 4-6 tahun</li> </ul>
<b>Metode Pengumpulan Data</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wawancara</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Studi Literatur</li> <li>• Konsultasi dengan Ahli Pendidikan Seks</li> <li>• Uji Coba Prototipe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengumpulan Data dari Sumber Eksternal</li> <li>• Observasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• survei</li> <li>• wawancara dengan ahli</li> <li>• studi pustaka</li> </ul>
<b>Metode Analisis</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analisis SWOT</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analisis Kebutuhan</li> <li>• Evaluasi Masukan Ahli</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analisis Level Edukasi</li> <li>• Analisis Efektivitas Media</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• metode kualitatif</li> <li>• analisis SWOT</li> </ul>
<b>Metode Perancangan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifikasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendefinisian Konsep</li> <li>• Perancangan Buku</li> <li>• Pengembangan Produk Akhir</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak dijelaskan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak dijelaskan</li> </ul>
<b>Hasil Penelitian</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku cerita interaktif digital yang mengajarkan edukasi seksual kepada anak-anak usia 4-6 tahun.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan media dalam pembelajaran tentang pendidikan seks anak usia dini di TK IT Mon Kuta masih terbatas pada media visual yang sederhana.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengembangan buku ilustrasi tentang edukasi seks untuk anak-anak berusia 7-10 tahun.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendidikan seksual merupakan topik yang dianggap tabu di Indonesia</li> <li>• kurangnya pendidikan seksual untuk anak-anak</li> </ul>

<b>Judul</b>	Penggunaan Media Gambar untuk Edukasi Seks pada Siswa SD Negeri 2 Selanbawak	Perancangan Animasi 2d sebagai Antisipasi Kekerasan Seksual Pada Anak Usia 10 – 12 Tahun
<b>Tujuan/ Masalah</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• untuk memberikan edukasi seksual kepada anak-anak di SD Negeri 2 Selanbawak dengan menggunakan media gambar yang disajikan dalam bentuk selebaran.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• untuk mendidik anak-anak usia 10-12 tahun tentang pentingnya melindungi diri dari pelecehan seksual</li> </ul>
<b>Metode Pengumpulan Data</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelaksanaan dan evaluasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kualitatif dengan pendekatan deskriptif</li> </ul>
<b>Metode Analisis</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak dijelaskan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak dijelaskan</li> </ul>
<b>Metode Perancangan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak dijelaskan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak dijelaskan</li> </ul>
<b>Hasil Penelitian</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Flayer terkait edukasi seks</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Animasi 2D</li> </ul>

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya tentang buku Pop Up sebagai media edukasi atau pembelajaran tentang pelecehan seksual untuk anak sekolah dasar dan anak di bawah umur memiliki topik media yang serupa dengan penelitian ini. Namun, penelitian-penelitian tersebut tidak menggunakan metode yang spesifik atau tidak menjelaskan metode perancangan yang digunakan dalam proses perancangannya. Oleh karena itu, penelitian ini memutuskan untuk menggunakan metode yang berbeda, yaitu Design Thinking, sebagai bentuk inovasi dalam pendekatan perancangannya.

Metode Design Thinking dipilih karena menitikberatkan pada pemahaman yang mendalam terhadap kebutuhan dan masalah pengguna. Pendekatan ini tidak hanya mengedepankan kreativitas tetapi juga memungkinkan proses yang

terstruktur dan iteratif. Dengan demikian, solusi-solusi yang dihasilkan dapat lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan yang sebenarnya dari target pengguna. Design Thinking memungkinkan tim untuk lebih baik memahami konteks dan tantangan yang dihadapi oleh pengguna, sehingga dapat menciptakan inovasi yang lebih relevan dan bermakna dalam pengembangan produk atau layanan.

Penelitian ini dapat lebih baik dalam mengidentifikasi dan memahami masalah pelecehan seksual yang dihadapi anak-anak dengan menggunakan metode Design Thinking. Metode ini juga memungkinkan pengembangan dan pengujian ide-ide kreatif dan inklusif, sehingga hasil akhirnya adalah media edukasi yang menarik dan efektif dalam menyampaikan pesan penting tentang perlindungan diri dari pelecehan seksual (Amalina et al., 2017).

Kesimpulannya, meskipun penelitian ini memiliki topik dan media yang mirip dengan penelitian sebelumnya, penggunaan metode Design Thinking merupakan sebuah pembaruan yang signifikan. Metode ini berfokus pada kebutuhan dan masalah pengguna, diharapkan dapat membantu dan menciptakan alat edukasi yang efektif tentang pelecehan seksual.

## **2.2 Teori Terkait**

### **2.2.1 Ilustrasi**

Ilustrasi adalah elemen visual yang berfungsi untuk menjelaskan, memperkuat, atau mendemonstrasikan pesan teks dengan berbagai gaya gambar yang berbeda (Landa, 2019). Dalam konteks penggunaannya sebagai alat pendidikan, ilustrasi memiliki berbagai manfaat yang signifikan. Pertama, ilustrasi membantu dalam memvisualisasikan konsep-konsep yang kompleks,

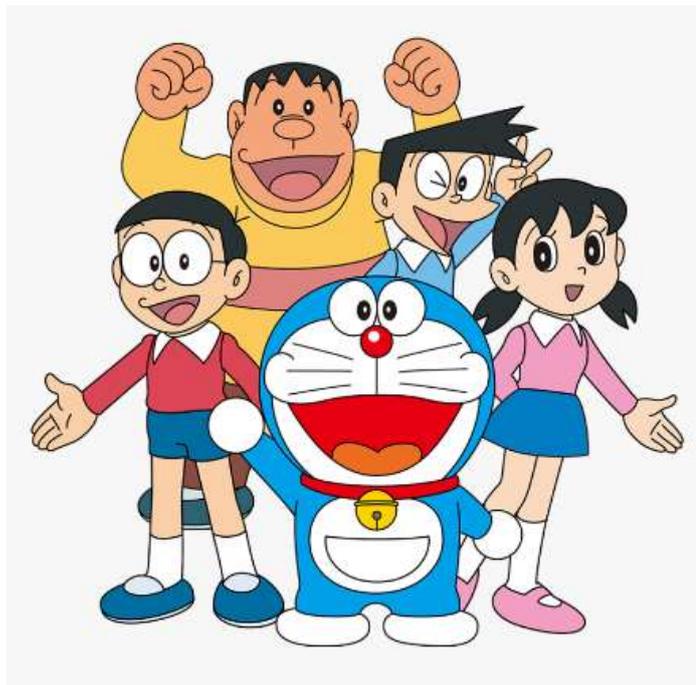
mempermudah pemahaman anak-anak terhadap materi pelajaran. Kedua, kehadiran ilustrasi membuat pembelajaran atau buku menjadi lebih menarik dan menyenangkan untuk anak-anak, yang dapat meningkatkan minat belajar mereka. Selain itu, ilustrasi juga berperan dalam mengklarifikasi informasi yang disampaikan, memastikan bahwa pesan tersebut dapat tersampaikan dengan jelas dan mudah dipahami oleh anak-anak sekolah dasar. Dengan menciptakan suasana yang sesuai dengan konten pembelajaran, ilustrasi membantu membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan, seru, dan berkesan bagi anak-anak. Dengan demikian, penggunaan ilustrasi dalam media pendidikan tidak hanya memperkaya pengalaman belajar anak-anak tetapi juga meningkatkan efektivitas komunikasi pendidikan secara keseluruhan (Luh Putu Ayu K. W., Jurnal Barik, 2020).

Menggambar karakter dalam seni grafis sangat dipengaruhi oleh gaya penciptanya. Terdapat empat aliran utama yang digunakan dalam menciptakan gambar karakter untuk cerita bergambar, komik, atau animasi. Ini termasuk gaya realis yang menekankan detail anatomi dan ekspresi yang nyata, gaya kartun yang menyederhanakan bentuk dengan ekspresi yang dramatis, gaya semirealis yang menggabungkan elemen realis dengan dramatisasi kartun, dan gaya eksperimental yang mengandalkan kreativitas bebas dalam interpretasi visual karakter. Setiap

aliran gaya ini memberikan pendekatan unik untuk mengekspresikan karakter dalam konteks naratif yang berbeda.

a. Gaya Kartun.

Kartun yaitu gambar yang memiliki makna simbolis dan sering kali menyertakan unsur sindiran, lelucon, atau humor. Istilah kartun juga sering digunakan untuk merujuk kepada film animasi dua dimensi yang menghibur. Di berbagai negara, terdapat banyak contoh tokoh terkenal dalam gaya kartun, seperti Wipe Weave, One Piece, Shin Chan, Doraemon, Ninja Hatori, dan banyak lagi. Karakter-karakter ini memiliki ciri khas visual yang unik dan sering kali menjadi ikon budaya populer di seluruh dunia, menunjukkan daya tarik dan pengaruh yang luas dari seni kartun dalam media hiburan global.



Gambar 2.6 Contoh Gambar Ilustrasi Gaya Kartun  
(Sumber: <https://search.app.goo.gl/9DUcUk4>)

## b. Gaya Semirealis

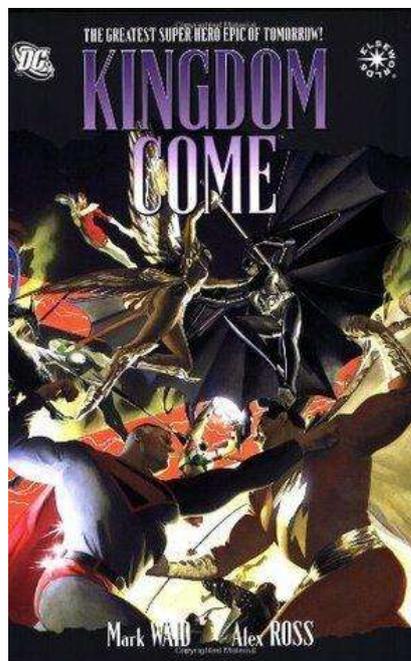
Gaya gambar semirealis adalah gabungan antara gaya realis dan kartun, sering kali menonjolkan kemiripan pada fitur wajah karakter. Desainer menggunakan elemen-elemen realis seperti anatomi dan proporsi tubuh, tetapi dengan ekspresi yang lebih dramatis dan berlebihan mirip gaya kartun. Karakter-karakter terkenal seperti Wonder Woman, Avengers, Spiderman, dan Batman sering diilustrasikan dalam gaya semikartun ini. Di Jepang, gaya semikartun tampak pada komik-komik seperti Sailormoon dan Dragon Ball, yang menggabungkan aspek realis dengan ekspresi khas manga. Di Indonesia, karakter-karakter semikartun lokal seperti Sawung Kampret, Doyok, Ali Topan, dan lainnya menampilkan adaptasi gaya yang unik sesuai dengan budaya dan preferensi lokal.



Gambar 2.7 Contoh Gambar Ilustrasi Gaya Semirealis  
(Sumber: <https://search.app.goo.gl/N7R3ETc>)

### c. Gaya Realis

Gaya gambar realis dalam dunia komik dan ilustrasi mencerminkan karakter dengan ketelitian yang tinggi dalam aspek anatomi, fisiologi, postur, ekspresi wajah, serta karakteristik ras yang spesifik. Gaya ini memungkinkan penggambaran yang mendalam dan autentik dari berbagai ras manusia seperti ras Negro, Timur Tengah, India, dan Indonesia, serta berbagai makhluk hidup lainnya seperti hewan dan tumbuhan. Contoh terkenal dari gaya realis dalam komik meliputi karya-karya seperti "Kingdom Come," "Trigan," dan "Storm" di barat, serta "Y's" dan "City Seeker" di Jepang. Di Indonesia, realisme terwujud dalam karya seperti "Sopo Jarwo," "Fight of Surabaya," dan "Komodo." Gaya ini tidak hanya menghadirkan keakuratan visual, tetapi juga menonjolkan keberagaman dan representasi kultural yang kaya, memberikan pengalaman yang lebih imersif dan edukatif kepada pembaca.



Gambar 2.8 Contoh Gambar Ilustrasi Gaya Realis  
(Sumber: <https://search.app.goo.gl/5JCaMHD>)

#### d. Gaya Seni Murni

Gaya gambar ini merupakan bentuk ekspresi seni di mana desainer memiliki kebebasan penuh untuk menciptakan karakter sesuai dengan imajinasi mereka tanpa terikat oleh batasan atau pengaruh dari latar belakang seni formal. Karya-karya yang dihasilkan cenderung bersifat pribadi dan abstrak, mencerminkan kreativitas dan imajinasi unik dari desainer tersebut. Gaya ini sering kali digunakan untuk menghasilkan karya yang inovatif dan eksperimental dalam dunia seni, memungkinkan para seniman untuk mengeksplorasi berbagai konsep dan teknik tanpa adanya keterbatasan konvensional.



Gambar 2.9 Contoh Gambar Ilustrasi Gaya Seni Murni  
(Sumber: <https://search.app.goo.gl/nfESbQt>)

#### e. Gaya Jepang

Gaya Jepang, yang sering disebut manga, umumnya ditandai dengan karakter-karakter yang memiliki mata besar dan mencolok, sementara hidung serta bibir digambarkan dengan lebih ramping. Karakter dalam manga biasanya

menonjolkan pesona, kecantikan, atau keimutan. Beberapa contoh gaya ini dapat ditemukan dalam komik seperti Naruto, Sailor Moon, dan One Piece.



Gambar 2.10 Contoh Gambar Ilustrasi Gaya Jepang  
(Sumber: <https://search.app.goo.gl/nQsTxZy> )



Gambar 2.11 Contoh Gambar Ilustrasi Gaya Jepang  
(Sumber: <https://www.pinterest.com/pin/804174077216492037/>)

#### f. Gaya Amerika

Gaya Amerika dalam seni gambar menekankan penggambaran karakter dengan detail realistis, terutama pada anatomi tangan dan wajah yang mendekati kenyataan seperti manusia. Gaya ini seringkali menghadirkan karakter dengan proporsi tubuh yang jelas dan gerakan yang fleksibel, menciptakan kesan yang menantang. Contoh-contoh terkenal dari gaya ini dapat ditemukan dalam komik-

komik seperti Wonder Woman, di mana tokoh-tokoh digambarkan dengan ekspresi dan pose dramatis serta detail anatomi manusia yang mengesankan.



Gambar 2.12 Contoh Gambar Ilustrasi Gaya Amerika  
(Sumber: <https://idseducation.com/seba-serbi-seputar-komik-amerika/>)

#### g. Gaya Kamasan

Gaya Kamasan, yang terinspirasi oleh corak lukisan klasik Bali, adalah hasil adaptasi unik dari seni lukis tradisional yang telah berkembang sejak abad ke-15 di Desa Kamasan, Kabupaten Klungkung, Bali. Corak ini menggunakan warna dasar coklat muda yang dihasilkan dari batu gamping yang direndam dalam larutan khusus, menciptakan nuansa yang khas dan mendalam. Dalam lukisan Kamasan, karakter-karakter yang digambarkan sering kali mengambil bentuk dan gaya Wayang Bali, menampilkan kekayaan budaya dan tradisi lokal. Lukisan ini mencapai puncak kejayaannya di masa pemerintahan Dalem Waturenggong dan kemudian menyebar ke seluruh Bali, menjadi elemen penting dalam warisan seni rupa dan budaya pulau tersebut. Penelitian oleh I Putu Arya Janottama dan Agus

Ngurah Arya Putraka pada tahun 2017 mengungkapkan bagaimana gaya Kamasan tidak hanya bertahan tetapi juga terus mempengaruhi praktik seni kontemporer di Bali.



Gambar 2.13 Contoh Gambar Ilustrasi Gaya Kamasan  
(Sumber: <https://www.beritasatu.com/news/124740/lukisan-klasik-gaya-kamasan-bali-hadir-di-amadea-resort>)

### 2.2.2 Warna

Dalam merancang media edukasi yang efektif untuk anak-anak, pemilihan warna adalah elemen penting yang perlu dipertimbangkan. Warna memiliki pengaruh signifikan terhadap psikologi dan emosi anak-anak, dan penggunaan warna yang tepat dapat meningkatkan perhatian serta retensi informasi.

Warna memiliki pengaruh signifikan terhadap emosi dan perilaku anak-anak, dan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta daya tarik visual dari media tersebut. Berikut ini adalah beberapa warna yang beserta penjelasan manfaatnya:

- **Warna Biru:** Warna biru sering dikaitkan dengan ketenangan dan kepercayaan diri. Biru adalah warna yang disukai oleh banyak anak laki-laki dan dapat menciptakan suasana belajar yang tenang dan fokus. Penelitian menunjukkan bahwa warna biru dapat menurunkan detak jantung dan menciptakan perasaan stabilitas dan ketenangan (Cherry, 2021).
- **Warna Hijau:** Hijau melambangkan alam dan ketenangan. Warna ini juga sering diasosiasikan dengan pertumbuhan dan kesehatan. Hijau dapat membantu anak-anak merasa rileks dan meningkatkan konsentrasi mereka saat belajar (Weller et al., 2022).
- **Warna Merah Muda:** Warna merah muda sering diasosiasikan dengan kelembutan, kasih sayang, dan ketenangan. Ini adalah warna yang sering disukai oleh anak perempuan dan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan penuh kasih. Studi menunjukkan bahwa merah muda dapat mengurangi agresi dan menciptakan perasaan nyaman (Wagner, 2019).
- **Warna Ungu:** Ungu sering dikaitkan dengan kreativitas dan imajinasi. Warna ini dapat merangsang pikiran dan membantu anak perempuan merasa lebih kreatif dan termotivasi dalam kegiatan belajar (Elliot, 2015).

Penggunaan warna biru dan hijau untuk anak laki-laki serta merah muda dan ungu untuk anak perempuan didukung oleh literatur psikologi warna yang

menunjukkan bahwa warna-warna ini tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mendukung suasana belajar yang positif dan efektif.

### **2.2.3 Psikolog Belajar Anak Sekolah Dasar**

Begitu anak mencapai sekolah dasar (usia 6 hingga 12 tahun), perkembangannya mengalami kemajuan pesat. Penting untuk tidak hanya menjadi dewasa secara fisik, tetapi juga matang secara mental. Mereka belajar bergerak dan berinteraksi dengan orang lain sambil bermain, serta mempelajari dasar-dasar membaca, menulis, dan berhitung (Syifa, Layyinat, Eka Sari Setianingsih, 2019). Pertumbuhan pribadi berkaitan erat dengan aktualisasi diri. Tahun-tahun antara usia 6 dan 11 tahun dianggap sebagai masa kanak-kanak menengah (Sabani, 2019). Pada tahap perkembangan ini, anak sudah mampu membaca, menulis, dan menjumlahkan. Perkembangan keterampilan motorik fisik, keterampilan kognitif, keterampilan sosioemosional, keterampilan berbahasa, dan keterampilan moral semuanya dapat digunakan untuk menarik kesimpulan tentang kemajuan seorang anak selama masa sekolah dasar (Khaulani, Fatma, Neviyarni S, 2020).

Anak-anak usia 10-12 tahun berada dalam tahap perkembangan kognitif yang menurut teori Jean Piaget (1952) disebut sebagai tahap operasi konkret. Pada tahap ini, mereka mulai berpikir logis tentang benda dan peristiwa yang nyata dan bisa dipahami, tetapi masih kesulitan dengan konsep abstrak. Oleh karena itu, metode belajar yang cocok untuk anak-anak usia ini adalah yang dapat menghubungkan konsep-konsep abstrak dengan representasi visual dan fisik yang konkret, seperti:

### 1. Belajar Visual

Anak-anak dalam rentang usia ini seringkali lebih mudah memahami informasi jika disertai dengan visualisasi. Penggunaan gambar, diagram, dan model fisik sangat membantu dalam mempermudah pemahaman mereka.

### 2. Belajar Kinestetik

Anak-anak usia 10-12 tahun juga cenderung belajar dengan baik melalui pengalaman langsung atau aktivitas fisik. Mereka membutuhkan kesempatan untuk berinteraksi dengan materi pelajaran secara fisik.

### 3. Belajar Interaktif

Pada usia ini, anak-anak juga mendapatkan manfaat dari interaksi dengan teman sebaya dan guru dalam proses belajar.

### 4. Belajar melalui Cerita (Storytelling)

Metode pembelajaran dengan menggunakan cerita sangat efektif untuk anak usia 10-12 tahun. Cerita yang dikombinasikan dengan elemen visual dari buku pop-up dapat membuat materi pelajaran lebih menarik dan mudah diingat.

Dengan menggunakan metode-metode ini, anak-anak dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi pelajaran, menjadikan proses belajar lebih efektif dan menyenangkan.

#### **2.2.4 Pelecehan Seksual**

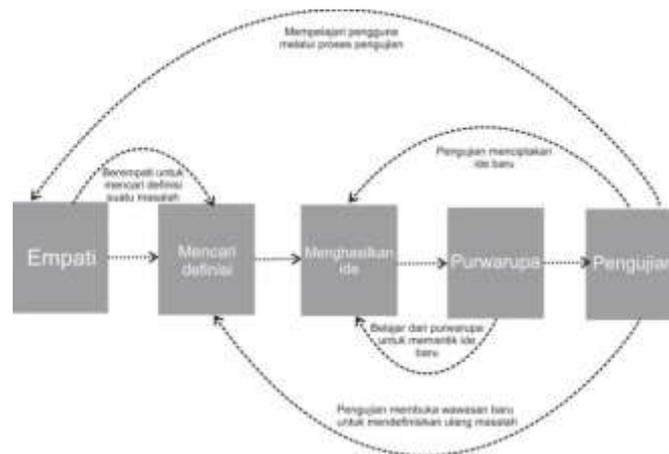
Pelecehan seksual merupakan isu serius yang menjadi fokus penelitian ini. Data dari KemenPPPA menunjukkan bahwa kasus kekerasan seksual lebih umum

terjadi dibandingkan jenis kekerasan lainnya, mencakup berbagai tindak kejahatan seperti pemerkosaan, pencabulan, sodomi/pedofilia, serta kekerasan lain yang melibatkan anak sebagai korban atau pelaku. Temuan ini mengindikasikan bahwa anak-anak rentan sebagai korban pelecehan seksual dan juga dapat terlibat sebagai pelaku jika mereka tidak mendapatkan pendidikan seks yang memadai (Revaldi et al., 2020). Diperlukan pendekatan holistik dalam pendidikan seksual untuk mencegah dan mengurangi kasus-kasus pelecehan seksual, dengan memperhatikan perlunya pengajaran yang sensitif, inklusif, dan berbasis pada pengertian yang baik terhadap hak-hak individu.

Pelecehan seksual merujuk pada perilaku tidak diinginkan atau tidak pantas, seperti kontak fisik, komentar, atau tindakan nonverbal yang bersifat seksual. Anak-anak rentan menjadi korban pelecehan seksual, yang sering kali dilakukan oleh orang-orang yang mereka kenal. Dampak psikologis dari pelecehan seksual dapat sangat serius, menyebabkan gangguan mental dan trauma yang berkepanjangan. Korban pelecehan seksual juga mungkin menghadapi kesulitan dalam memahami dan mengatasi pengalaman mereka. Oleh karena itu, penting untuk menyediakan pendidikan seks yang tepat kepada anak-anak sebagai langkah untuk melindungi mereka dari bahaya ini (Azzahra et al., 2020).

### 2.2.5 Design Thinking

Menurut Amalina et al., 2017, Design Thinking adalah pendekatan kolaboratif yang mengumpulkan ide-ide dari berbagai bidang untuk menciptakan solusi inovatif, melibatkan lima tahap yang memfasilitasi tercapainya hasil yang kreatif dan baru.



Gambar 2.14 Lima tahap metode pendekatan design thinking  
(Sumber: Amalina et al., 2017)

Dalam penelitian yang ditulis oleh Amalina et al., 2017 tersebut, juga dijelaskan bahwa ada lima tahap design thinking yaitu:

#### 1. Empathize

Tahap pertama dari pendekatan design thinking menekankan konsep user-centered design, di mana fokus utama adalah pada nilai-nilai dan kemanusiaan pengguna. Memulai dengan empati merupakan langkah krusial dalam menciptakan inovasi, karena dengan memahami sepenuhnya keperluan dan perspektif pengguna yang dihasilkan dapat lebih relevan dan efektif dalam memenuhi kebutuhan mereka. Interaksi yang terjadi antara pembuat keputusan dan pengguna tidak hanya memberikan pemahaman mendalam, tetapi juga menghasilkan wawasan yang

krusial untuk merancang solusi yang dapat diadopsi dengan baik oleh pengguna akhir.

## 2. Define

Setelah memahami nilai-nilai manusia melalui empati, langkah selanjutnya adalah mendefinisikan masalah berdasarkan informasi yang diperoleh dari tahap empati. Tahap ini bertujuan untuk mengerucutkan wawasan menjadi sudut pandang yang jelas (Point of View). Proses definisi membantu tim desain mengumpulkan ide-ide untuk menemukan fitur, fungsi, dan elemen yang akan memecahkan masalah. Hasil akhirnya adalah pernyataan masalah yang singkat dan jelas, didasarkan pada penelitian dan inspirasi.

## 3. Ideate

Tahap ideasi atau brainstorming adalah fase di mana berbagai ide dikembangkan. Semua ide yang muncul dianggap berharga, tanpa ada yang dianggap tidak berguna. Proses ini mendorong kreativitas tim untuk menghasilkan banyak solusi potensial bagi masalah yang ada.



Gambar 2.15 Corong inovasi, penghasil ide  
(Sumber: Amalina et al., 2017)

#### 4. Prototype

Prototype, atau purwarupa, merupakan model awal dari sebuah solusi. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, purwarupa adalah bentuk pertama yang dirancang untuk mewakili ukuran sebenarnya sebelum dilakukan pengembangan lebih lanjut atau pembuatan dalam skala penuh. Prinsip utama dalam pengembangan prototype adalah mengidentifikasi kegagalan secepat mungkin (*fail quickly*), agar perbaikan bisa dilakukan segera tanpa terjebak dalam kompleksitas yang tidak perlu.

#### 5. Testing

Tahap pengujian tidak terpisahkan dari tahap prototype. Prototype yang telah dibuat akan diuji dengan mendemonstrasikannya kepada pengguna untuk mendapatkan umpan balik. Tujuan utama dari tahap pengujian adalah memahami pengguna lebih dalam dan mendapatkan masukan untuk perbaikan lebih lanjut (Amalina et al., 2017).

#### **2.2.6 Buku Pop Up**

Buku pop-up adalah media kreatif yang menggabungkan elemen tiga dimensi untuk menciptakan visual cerita yang mengesankan. Dengan gambar-gambar yang bergerak ketika halaman dibuka, buku pop-up memberikan pengalaman membaca yang lebih interaktif dan memukau. Sehingga media buku pop up mampu memberikan berbagai kejutan dan kekaguman bagi setiap pengguna (Erica & Sukmawarti, 2021).

Seperti karya-karya dari pengarang terkenal seperti Robert Sabuda dan Matthew Reinhart, produksi buku pop-up di Indonesia masih terbatas. Buku-buku

semacam ini umumnya hanya diproduksi untuk pasar tertentu atau proyek-proyek khusus, seperti buku tahunan atau pesanan khusus dari produsen atau penerbit lokal.

Sejak abad ke-13, buku pop-up telah digunakan sebagai alat pembelajaran, awalnya dikembangkan untuk membantu orang dewasa dalam proses belajar. Seorang biksu Inggris bernama Matthew Paris memainkan peran kunci dalam merancang buku pop-up dengan format yang lebih bervariasi, menarik, dan interaktif pada zamannya. Kontribusinya tidak hanya menghibur tetapi juga memberikan nilai edukatif yang tinggi, menginspirasi pengembangan teknik-teknik baru dalam pembuatan buku pop-up di masa depan.

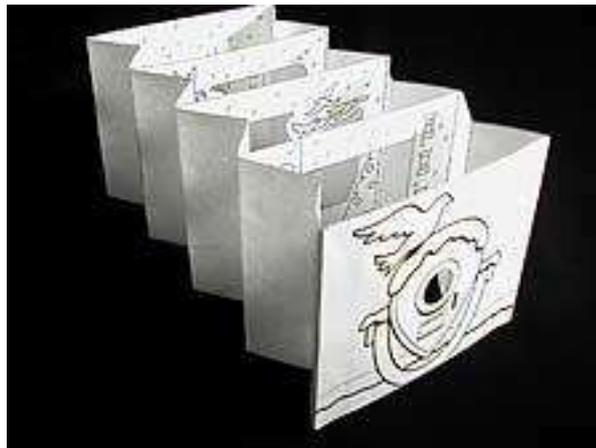
Teknik pembuatan buku pop-up masih dianggap langka dan kompleks, namun potensinya sebagai media pembelajaran sangat besar berkat keunggulannya. Kemajuan teknologi dalam pencetakan, seperti yang dibahas oleh D & Ardiansyah (2019), menjadi kunci penting dalam memfasilitasi produksi buku pop-up secara massal. Ini memungkinkan buku pop-up untuk lebih mudah diakses dan digunakan dalam berbagai konteks pendidikan, menjadikannya alat yang efektif untuk memvisualisasikan konsep-konsep kompleks dan memfasilitasi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan jenisnya, buku pop-up dapat dibagi menjadi tiga kategori visual: buku pop-up dengan sudut pandang 90°, 180°, dan 360°. Selain itu, berdasarkan komponen tambahan dalam strukturnya, buku pop-up juga dapat dibagi menjadi tiga jenis: komponen gerakan semi otomatis, komponen gerakan manual, dan kombinasi antara semi otomatis dan manual (D & Ardiansyah, 2019).

Terdapat berbagai teknik pop-up yang digunakan dalam kreasi buku-buku pop-up, dengan setiap teknik memiliki cara tersendiri untuk menciptakan efek

visual dan interaktif yang menarik enurut Robert Sabuda (<http://robert-sabuda.com>), yaitu:

1. Transformations adalah teknik pop-up di mana elemen-elemen disusun secara vertikal dalam urutan yang teratur.



Gambar 2.16 Teknik pop-up Transformation  
(Sumber: <http://www.matthewreinhardt.com/>)

2. Peepshow adalah teknik pop-up yang menggunakan penumpukan kertas secara berlapis untuk menciptakan efek ilusi kedalaman dan perspektif.



Gambar 2.17 Teknik pop-up Peepshow  
(Sumber: <http://wp.robertsabuda.com/>)

3. Teknik pop-up carousel membentuk struktur kompleks saat buku dibuka dan dilipat, menciptakan efek visual yang dinamis dan menarik bagi pembaca menggunakan tali, pita, atau kancing.



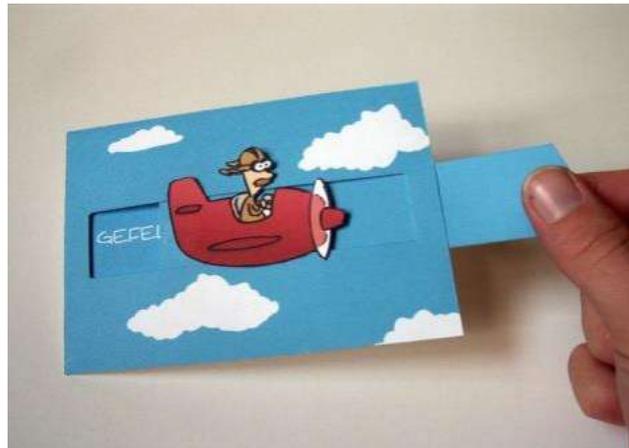
Gambar 2.18 Teknik *pop-up Carousel*  
(Sumber: <http://emilymartin.com/>)

4. Volvelles, memanfaatkan teknik pop-up dengan elemen berbentuk lingkaran untuk menciptakan efek gerakan dan mengungkapkan informasi tersembunyi selama proses pembuatannya.



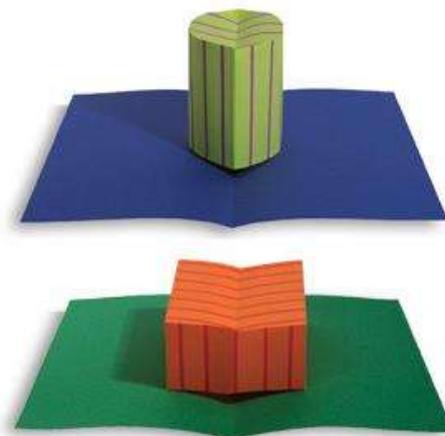
Gambar 2.19 Teknik *pop-up Volvelles*  
(Sumber: <http://www.clnyc.com/>)

5. Pull-tabs menggunakan tab geser atau kertas yang dapat ditarik dalam teknik pop-up untuk menghasilkan gerakan visual yang dinamis dan menambah interaktivitas dalam buku pop-up.



Gambar 2.20 Teknik pop-up Pull-tabs  
(Sumber: <https://cdn.instructables.com/>)

6. Box and cylinder adalah teknik dalam pembuatan buku pop-up yang memanfaatkan elemen berbentuk tabung atau balok yang muncul dari tengah halaman saat buku dibuka.



Gambar 2.21 Teknik pop-up Box and cylinder  
(Sumber: <http://www.popularkinetics.com/>)

Terdapat lima teknik dasar dalam pembuatan pop-up menurut Desain Grafis Indonesia Alit Ayu Dewantari (<http://dgi-indonesia.com/>) yaitu:

1. Teknik V-fold adalah metode yang memanfaatkan tumpukan kertas yang ditempelkan di tengah lipatan dasar pop-up, membentuk pola yang menyerupai huruf "V". Teknik ini digunakan untuk menciptakan dimensi tambahan dalam buku pop-up, di mana bagian yang dilipat dapat dibuka dan menampilkan gambar atau teks tambahan dengan cara yang inovasi dan interaktif. Dengan memanfaatkan teknik ini, pembuat buku pop-up dapat meningkatkan daya tarik visual dan edukatif dari karyanya, menjadikannya alat yang efektif untuk menyampaikan cerita atau informasi dengan cara yang kreatif dan menyenangkan.



Gambar 2.22 Teknik *pop-up V-Fold*  
(Sumber: <http://www.matthewreinhart.com/>)

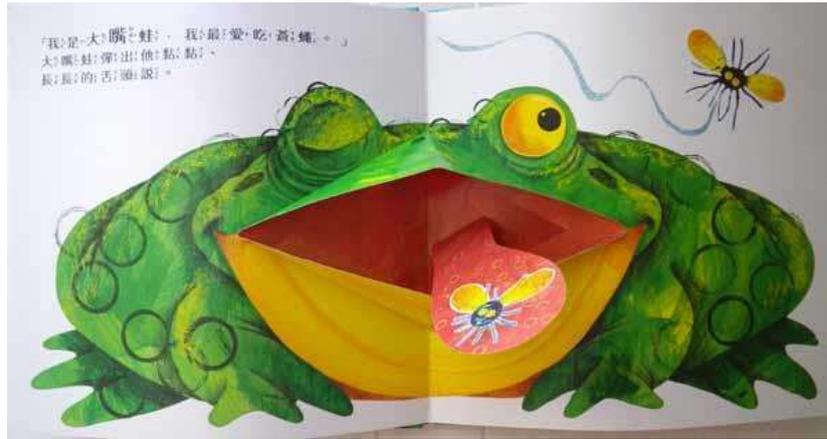
2. Teknik inside stand adalah metode dalam pembuatan buku pop-up yang umumnya berbentuk persegi dan tergantung mengikuti arah lipatan buku. Metode ini digunakan untuk menciptakan efek visual di mana bagian dalam buku

pop-up dapat berdiri sendiri dan menonjol dari halaman, memberikan dimensi tambahan pada ilustrasi atau pesan yang ingin disampaikan kepada pembaca.



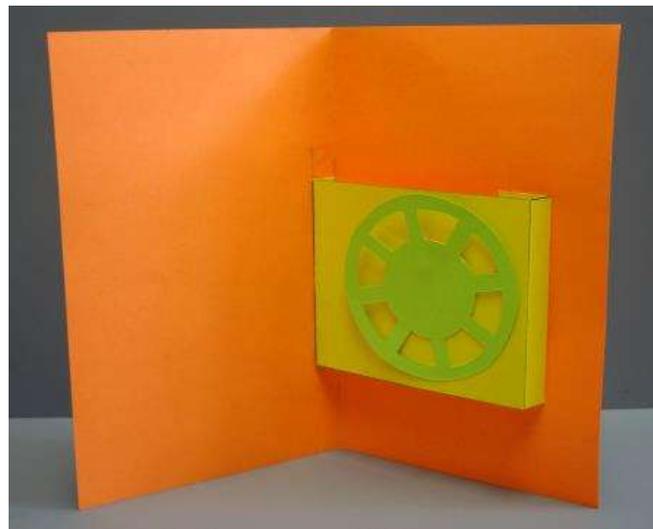
Gambar 2.23 Teknik *pop-up inside*  
(Sumber: <https://i.pining.com>)

3. Teknik mulut adalah metode dalam desain buku pop-up yang menggunakan struktur berbentuk seperti mulut terbuka, yang ditempatkan di tengah lipatan buku. Ketika buku dibuka atau halaman ditarik, teknik ini menciptakan efek visual di mana mulut tersebut terbuka dan mengungkapkan bagian dari ilustrasi atau pesan yang disembunyikan di dalamnya. Teknik ini tidak hanya menambah aspek interaktif dalam buku pop-up tetapi juga memberikan dimensi visual yang menarik dan memikat bagi pembaca, menjadikannya alat yang efektif untuk menyampaikan cerita atau konsep dengan cara yang menarik dan kreatif.



Gambar 2.24 Teknik *pop-up mulut*  
(Sumber: <http://www.asianparent.com/>)

4. Teknik mulut berputar merupakan metode yang menggunakan lingkaran sebagai mekanisme gerakan dalam buku pop-up. Lingkaran ini ditempatkan di belakang gambar dan dilubangi sehingga ketika lingkaran diputar, gambar akan terlihat seolah-olah bergerak. Teknik ini memberikan efek visual yang menarik dan interaktif bagi pembaca, memperkaya pengalaman membaca dengan menghadirkan elemen gerakan yang dinamis dan menghibur.



Gambar 2.25 Teknik *pop-up berputar*  
(Sumber: <http://cs.smith.edu/>)

5. Teknik slide paralel merupakan sebuah metode yang melibatkan penggunaan kertas tambahan di belakang gambar untuk menciptakan efek gerakan. Dalam teknik ini, kertas tambahan dapat didorong atau ditarik untuk memperlihatkan atau menyembunyikan bagian dari gambar, mirip dengan teknik pull-tab yang umumnya digunakan dalam buku pop-up modern (D & Ardiansyah, 2019). Teknik ini memungkinkan interaksi yang lebih dinamis dan menarik bagi pembaca, memperkaya pengalaman visual dan edukatif yang ditawarkan oleh buku pop-up.



Gambar 2.26 Teknik *pop-up Parallel Slide*  
(Sumber: <http://www.popuplady.com/>)