

# PERANCANGAN ANIMASI 2D SEBAGAI ANTISIPASI KEKERASAN SEKSUAL PADA ANAK USIA 10 – 12 TAHUN

Silvia Andriani<sup>1</sup>, Dr. Deny Tri Ardianto<sup>2</sup>, Erandaru,<sup>3</sup>  
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,  
Universitas Kristen Petra, Surabaya  
Email: [m42413009@john.petra.ac.id](mailto:m42413009@john.petra.ac.id)

## ABSTRAK

Tingkat kekerasan seksual pada anak yang tinggi dapat diakibatkan oleh kurangnya pengetahuan anak tentang antisipasi pelecehan seksual. Perancangan film cerita anak-anak dalam bentuk animasi 2D ini diharapkan dapat mengedukasi agar mereka dapat menjaga diri sehingga kekerasan seksual dapat dihindari.

**Kata Kunci** : Animasi 2D, Kekerasan Seksual.

## ABSTRACT

2D Animated Film Project Design as an Education Media to Anticipate Sexual Abuse Towards Children Aged 10-12 years old in Surabaya

High amount sexual abuse which is happen to children caused by the children's lack of knowledge about this issue that conduce to lack of antispation towards sexual abuse. This 2D animation film project for education media is expected to educate the children about how to protect themself and prevent sexual abuse.

**Keywords** : 2D animation, Sexual Abuse

## Pendahuluan

Jumlah kejahatan seksual di Indonesia di tahun 2013 berjumlah 1416 kasus dalam rumah tangga 2521 kasus dalam komunitas dan tahun 2014 berjumlah 2995 kasus dalam rumah tangga 2634 kasus dalam komunitas serta tahun 2015 berjumlah 2274 kasus dalam rumah tangga 2183 kasus dalam komunitas ("Infografis Kekerasan Seksual terhadap Perempuan", 2016, December).

Dari data tersebut dapat di simpulkan tingkat kejahatan seksual di Indonesia masih tinggi. Tidak menutup kemungkinan korban dari pelecehan seksual adalah anak di bawah umur selain itu isu berbau seksual yang semakin meningkat dari banyak media seperti televisi dan internet semakin mudah bagi kita untuk mengakses nya. Kekerasan seksual dapat terjadi karena banyak faktor diantaranya seperti permasalahan dalam keluarga atau karena kurang nya pengetahuan dari korban pelecehan seksual

tentang bagaimana seharusnya bertindak saat mengalami hal hal yang kurang menyenangkan.

Indonesia memiliki yayasan perlindungan anak yaitu Komnas Perlindungan Anak. Dari catatan Komnas Perlindungan Anak, 21,6 juta kasus pelanggaran terhadap anak terjadi pada 2010-2015. Dari jumlah tersebut, sekitar 58 persen adalah kejahatan seksual (Waluyo,2016, par 11). Sangat sedikit anak-anak melaporkan bahwa mereka memiliki interaksi yang informatif dan menyenangkan dengan orang tua mereka mengenai seksualitas sehingga besar kemungkinan anak salah memahami tentang seksualitas atau tidak dapat menjaga diri maka tujuan kita adalah membentuk pemahaman yang benar pada anak tentang seksualitas.

Budaya kita, selalu memandang anak-anak adalah makhluk aseksual. Tidak tahu apa-apa tentang seks. Jadi tidak boleh mengetahui tentang seks,tidak boleh membicarakan seks. Segala sesuatu tentang seks adalah tabu. Pelaku kejahatan bermacam-macam bahkan ada yang berasal dari kerabat sendiri. Anak yang

memasuki masa pubertas selalu diiringi dengan masa memberontak dan mencari identitas dari masa ke masa. Menurut Papalia dan Olds (2001), masa remaja adalah masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan dewasa yang pada umumnya dimulai pada usia 12 atau 13 tahun dan berakhir pada usia akhir belasan tahun atau awal dua puluhan tahun (Jahja, 2011, pg 220). Maka untuk mempersiapkan anak menjadi remaja di berikan pemahaman yang benar dari usia 10 – 12 tahun. Anak-anak di usia ini mampu untuk berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia selain itu mereka akan mengalami perubahan secara seksual sehingga di perlukan penanaman nilai moral.

Sebagai kota terbesar kedua setelah Jakarta, kota Surabaya telah di nobatkan oleh Menteri Pemberdayaan Perempuan dan Anak sebagai Kota Layak Anak (Hudiono, 2013, 3) maka dari itu di perlukan upaya nyata untuk mengantisipasi masalah sosial kekerasan seksual terhadap anak-anak. Pendidikan seks di perlukan karena membantu anak untuk menerima setiap bagian tubuhnya dan setiap fase pertumbuhannya secara wajar dan membantu anak mengerti dengan peranannya dalam hidup serta menghapus rasa ingin tahu yang tidak sehat (Djiwandono, 2004, 7) serta memberikan pengetahuan kepada anak-anak tentang kemungkinan bahaya kekerasan seksual yang bisa dialami mereka. Maka pendidikan seks harus di mulai sedini mungkin. Walaupun pendidikan seks merupakan kewajiban orang tua namun sebagai masyarakat yang baik seharusnya kita turut serta dalam memberikan informasi yang positif untuk perkembangan anak-anak. Pada usia 10-12 tahun anak sudah mampu membedakan macam-macam nilai moral serta macam-macam situasi di mana nilai-nilai moral itu dapat dikenakan. Anak sudah mengenal konsep-konsep moralitas seperti : kejujuran, hak milik, keadilan dan kehormatan. Pada masa ini, anak juga terdapat dorongan untuk melakukan perbuatan-perbuatan yang dapat dinilai baik oleh orang lain (Gunarsa, 2008, pg 70). Maka menjelang masa remaja, diperlukan bekal bagi anak-anak dalam menghadapi kekerasan seksual yang mungkin terjadi.

Beberapa upaya yang sudah di laksanakan untuk menanggulangi tindak kekerasan seksual pada anak di Surabaya adalah dengan penyuluhan kepada kepala sekolah taman kanak-kanak dengan harapan kepala sekolah akan menyampaikan kepada guru sekolah untuk mengajarkan kepada anak-anak selain itu diadakan kampanye anti kejahatan seksual anak dalam bentuk menandatangani spanduk dan kegiatan *flashmob* oleh ratusan

pelajar se kota Surabaya di depan Taman Bungkul. Media yang masih sering di gunakan adalah media cetak sedangkan media elektronik masih kurang atau dalam jumlah yang terbatas. Maka salah satu cara yang di tempuh lewat animasi 2D karena target audience sudah akrab dengan dunia digital sehingga di harapkan target audience lebih paham pada pesan yang di sampaikan dan di rasa lebih efektif untuk target audience. Hasil karya beserta media pendukung dapat di tayangkan di media sosial dan dapat di pasang di surat kabar atau sekolah.

## **Landasan Teori**

### **Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang memotivasi siswa untuk belajar. Sumber belajar mencakup segala yang tersedia untuk membantu individu belajar dan menunjukkan kemampuan dan kompetensinya. (Wati, 2016, pg 3-4 ).

### **Jenis Media Pembelajaran**

Dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa jenis media pembelajaran yaitu sebagai berikut.

#### **Media Visual**

Merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Media visual dapat ditampilkan dalam dua bentuk, yaitu visual yang menampilkan gambar diam dan visual yang menampilkan gambar atau simbol bergerak.

#### **Audio Visual**

Merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi.

#### **Komputer**

Sebuah perangkat yang memiliki aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau siswa dalam proses pembelajaran.

#### **Microsoft Power Point**

Salah satu aplikasi atau perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menagangi perancangan presentasi grafis dengan mudah dan cepat.

#### **Internet**

Salah satu media komunikasi yang banyak digunakan untuk beberapa kepentingan. Internet dapat membantu dalam membuka wawasan dan pengetahuan siswa.

#### **Multimedia**

Perpadua berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu. Elemen informasi yang dimaksud tersebut diantaranya teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video.

### Perkembangan kognitif

Menurut Adususilo, 2012, pg 136- 137. Kohlberg mengembangkan teori Dewey lebih rinci lagi dan akhirnya menyimpulkan perkembangan pengambilan keputusan moral seseorang sebagai berikut

- a. Tingkat orientasi hukuman dan kepatuhan (*punishment and obedience orientation*)  
Pada tahap ini (sekitar usia 1-6 tahun) seseorang/ anak melakukan tindakan tertentu atas pertimbangan untuk menghindari hukuman fisik dari pihak lain dan bersedia taat pada penguasa karena rasa takut.
- b. Tingkat kedua, orientasi relatif instrumental (*instrumental relativist orientation*) (sekitar usia 6-9 tahun). Pada tahap ini seseorang/ anak melakukan perbuatan tertentu atas pertimbangan, apakah tindakannya dapat memuaskan dirinya dan bila mungkin juga memuaskan orang lain.
- c. Tingkat ketiga, (sekitar usia 9-12 tahun) orientasi masuk kelompok anak baik – anak manis (*interpersonal concordance or “good boy – nice girl”*). Pada tahap ini seseorang/ anak melakukan perbuatan tertentu berdasarkan pertimbangan baik-buruk menurut masyarakat. Dengan pendek kata, perbuatan dilakukan seseorang untuk mencari pujian dari pihak lain.
- d. Tingkat keempat (sekitar usia 12-15 tahun) orientasi pada hukum dan ketertiban (*law and order orientation*). Pada tahap ini seseorang melakukan suatu tindakan atas dasar hukum atau ketertiban masyarakat.
- e. Tingkat kelima (sekitar usia 15-18 tahun) orientasi kontrak sosial (*sosial contract legalistic orientation*). Pada tahap ini seseorang berbuat sesuatu dinilai benar atau salah didasarkan pada nilai-nilai yang diyakini masyarakat lebih penting.
- f. Tingkat keenam (sekitar usia 18 tahun ke atas), orientasi asas etik universal (*the universal ethical principle orientation*). Pada tahap ini perbuatan seseorang dinilai benar atau salah diukur dari cocok tidaknya dengan hati nuraninya

yang didasarkan atas nilai-nilai dasar yang sifatnya universal.

### Prinsip - prinsip Dasar Animasi

Industri film animasi 2D Walt Disney dan studionya mengembangkan teknik yang ditawarkan dapat dipakai untuk segala jenis animasi yaitu yang dikenal dengan 12 prinsip dasar gerak dalam film animasi sejak tahun 1920 – 1940 an. (Prakosa, 2010, pg 156-170) Kedua belas prinsip dasar dalam pembuatan gambar bergerak secara berkarakter dalam film animasi meliputi:

a. *Squash and Stretch* (Mengkerut dan Merenggang)

kemampuan dan diasumsikan memiliki sifat seperti manusia dapat bergerak berjalan normal, senang marah, dan ketika bergerak dibuat seolah – olah karakter memiliki daging dan kulit yang lunak, yang bisa merenggang, mengkerut dan bersifat lentur.

b. *Anticipation* (Antisipasi)

sebuah gerakan ancang- ancang dimana karakter akan melakukan suatu gerakan.

c. *Stagging* (Penempatan)

*Stagging* adalah suatu gerakan yang utuh dan secara detail menunjukkan apa yang dilakukan atau sedang dikerjakan oleh karakter.

d. *Straight Ahead Action and Pose to Pose* (Aksi Bergerak dengan Pasti dan Posisi Pose ke Pose seterusnya)

sebuah cara menggambarkan sebuah gerakan secara terus- menerus tanpa terputus sehingga menciptakan gerakan yang berkesinambungan

e. *Follow Through and Overlapping Action* (Mengikuti dan Gerakan Menyambung)

Teknik yang menggambarkan gerak karakter yang memiliki atribut cukup bervariasi. Ada enam kategori dalam hal ini yaitu :

- a. Jika karakter memiliki sesuatu yang menempel di badannya misalkan telinga yang lebar, ekor, mengenakan baju yang kedodoran maka bagian- bagian ini harus ikut bergerak hingga terhenti dengan sendirinya.
- b. untuk menciptakan arus gerak yang teratur walaupun tubuh utamanya tak bergerak secara terus menerus atau bergerak secara bersamaan dengan

atributnya namun tetap harus diperhatikan arus gerak yang diciptakan.

- c. Atribut disesuaikan dengan sifat karakter, jika yang ingin menonjolkan dari karakter adalah kelenturan maka atribut harus menyesuaikan.
- d. Menunjukkan apa yang tampak setelah sebuah gerak selesai, misalnya menggambarkan gerakan memukul golf dengan beberapa *frame pose* lalu menunjukkan hasil pukulannya.
- e. Antisipasi gerak atau membuat gerakan tambahan yang membuat *surprise* atau menambah kesan lucu bagi penonton yang menonton aksi yang sudah selesai.
- f. Harus ada gerakan terhenti yaitu dimana karakter itu diam namun tetap menarik mata untuk melihatnya karena dengan diam dia dapat bergerak seperti gerakan mata, bibir, jari, atau anggota tubuh lainnya saat dia diam.
- g. *Slow in Slow out* (Semakin lambat pada bagian awal dan semakin lambat pada bagian akhir)

g. *Archs* (Gerak Melingkar)

Setiap gerak memiliki porosnya baik itu melingkar ke atas, ke bawah, ke samping atau serong. Misalnya gerakan tangan yang mengayun bergerak sesuai engsel tangan.

h. *Secondary Action* (Gerakan Pembantu)

*Secondary Action* adalah gerakan yang mendukung gerakan utama untuk mendukung ekspresi misalkan ketika menangis ada juga gerakan tangan yang mengusap air mata, gerakan pundak dan dada yang terisak, dan sebagainya.

i. *Timing* (Menghitung Gerakan dalam Waktu)

Di dalam animasi diperlukan untuk menghitung waktu setiap gambar agar memiliki tempo yang khas dan beritme. Biasanya perhitungan waktu dibatasi gerak cepat atau gerak lambat

j. *Exaggeration* (Eksagerasi atau Melebih-lebihkan Gerakan)

Membuat suatu bentuk yang ekstrim untuk menggambarkan realita karikatural yang dituntut berlebihan dan memberikan kesan lucu.

k. *Solid Drawing* (Gambar yang Kokoh)

*Solid Drawing* disebut juga dengan penciptaan *personality* yaitu gestur, bahasa tubuh, gerakan pada karakter menggambarkan kepribadian karakter.

l. *Appeal* (Kesan yang Diciptakan)

Setiap karakter memiliki kesan yang diciptakan baik itu jahat, baik, lucu, atau menyebalkan seperti contoh kartun Mickey Mouse, Snow white, Pinocchio, dan sebagainya namun sudah menciptakan sebuah kesan pada karakter tersebut.

### Proses Pembuatan Animasi

Menurut Ranang, pg 75-86. Pada dasarnya proses pembuatan film animasi bisa dilakukan penahapan berikut

a. Pra Produksi terdiri dari

1. Konsep dan Ide, bisa berupa ide-ide sederhana yang nantinya akan dikembangkan lagi menjadi sebuah cerita dari animasi yang akan diciptakan.
2. Skrip (*Script*) merupakan suatu uraian dan penjelasan tertulis mengenai apa yang ingin kita dengar dan saksikan di layar
3. *Story Board*; adalah Sketsa –sketsa dari setiap adegan yang telah dilengkapi dengan dialog dan catatan- catatan lain yang penting.
4. *Model sheet*; merupakan suatu sketsa dan gambar- gambar tokoh film yang harus dijadikan pegangan oleh animator yang menggambarkan gerak tokoh tersebut. Setiap tokoh di buat dalam berbagai posisi dan aksi.
5. *Design/ lay out*; adalah suatu sketsa yang sekaligus merupakan rencana dan pegangan kerja animator, pelukis latar belakang (*background*) dan petugas kamera.
6. *Work book*; terkadang di samping *story board*, masih di perlukan juga *work book*, adalah suatu analisa terperinci mengenai setiap *shot* yang akan dilakukan.
7. Presentasi; untuk keperluan komersial atau penawaran

diperlukan presentasi kepada klien sebelum film tersebut disetujui.

b. Produksi  
Mengerjakan animasi yang sudah di rancang.

c. Pasca Produksi  
Perekaman

Begitu skrip dari film kartun telah di pastikan, maka aktor pengisi suara harus pula di tentukan, musik latar dan efek-efek suara harus juga dipersiapkan untuk perekaman.

Di dalam proses ini yang dilakukan adalah sinkronisasi antara dialog dengan gerakan aksi, bahasa tubuh karakter, musik, level sel, dan posisi kamera dicatat dalam sebuah kolom *graphic* yang menyatukan elemen- elemen tersebut menjadi sebuah petunjuk dalam setiap adegan animasi.

## Konsep Perancangan

### Format Program

*Output* video yang dihasilkan adalah MP4 dengan *ratio* 16:9 sedangkan untuk penayangan video pada media internet, akan menggunakan format MP4.

### Judul Program

Judul dari film animasi ini adalah Aku Akan Menjaga Diriku.

### Durasi Program

Durasi dari film cerita anak-anak animasi 2D “Aku Akan Menjaga Diriku” ini adalah kira-kira 6 menit.

### Tujuan Program

Film cerita anak-anak animasi 2D “ Aku Akan Menjaga Diriku” ini ditujukan untuk memberikan kewaspadaan pada anak sehingga anak-anak mampu mengenali orang dewasa yang berniat buruk dan membela diri saat merasa terancam serta memberikan contoh agar anak lebih menghargai dan menjaga diri. Video akan dipublikasikan secara umum dengan cara *diupload* melalui internet ke *website* penyedia layanan *video streaming* seperti *youtube* dan dibagikan melalui sekolah-sekolah.

mengikuti kemanapun Vani pergi. Ayam ini selalu mengingatkan Vani jika Vani melakukan kesalahan. Saat pulang sekolah, Vani bertemu Adit yaitu kakak Nurul yang membawa hewan

## Pesan yang Ingin Disampaikan

Pesan yang ingin disampaikan dalam film cerita anak-anak dalam bentuk animasi 2D yang berjudul “aku akan menjaga diriku” ini adalah waspadalah, Jaga dirimu karena kamu berharga . selain mengajak anak-anak lebih waspada dan tahu bagaimana bertindak, video ini juga menyampaikan nilai-nilai seperti nilai rasa tanggung jawab.

## Target Audience

a. Demografis

Usia : 10-12 tahun  
Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan  
Pendidikan : Sekolah Dasar kelas 4-6

Kelas sosial : Semua kalangan

b. Geografis : Kota Surabaya

c. Psikografis : 1. Dekat dengan teknologi seperti gadget

2. Sudah memiliki akun sosial media

3. Mudah terpengaruh teman

d. Behaviour : 1. Suka bermain ke rumah teman

2. Mudah meniru

3. Bermain dalam kelompok

## Pemilihan Media

Media primer merupakan sebuah pengaplikasian media yang dianggap penting untuk target yang di tuju untuk mendapatkan respon yang positif dari mereka, sedangkan untuk media sekunder merupakan media tambahan dan juga sebagai media pelengkap atau mendukung dari media primer. Dibawah ini adalah pembagian media primer dan sekunder:

Media primer meliputi:

Video animasi

Media sekunder meliputi:

Poster, Kaos, Mug dan gantungan kunci.

## Sinopsis

Vani anak yang periang dan penyayang binatang. Ia sangat mudah tertarik akan hal baru dan mudah terpengaruh. Vani termasuk anak yang berani dan keras kepala. Ia memelihara seekor ayam peninggalan ayahnya yang selalu peliharaan. Ia sangat tertarik dan menjadi akrab dengan Adit.

Tiba- tiba, Adit mengajak Vani ke taman Bungkul untuk bermain dengan kelincinya. Si ayam mengingatkan Vani untuk

menolak, namun Vani tidak menghiraukannya. Seiring berjalannya waktu Adit mulai mengajak Vani untuk menjadi teman spesialnya. Ayah tiri Vani yang kebetulan lewat menegur Adit dan membawa Vani pulang. Vani ingin bercerita kepada ibunya, namun suasana di dalam rumah sedang tidak harmonis sehingga Vani menyimpan masalah itu sendiri.

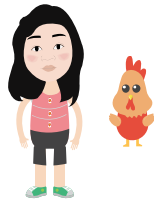
Setiap bertemu dengan Nurul membuat Vani teringat kejadian di taman. Sesampainya di rumah, Vani termenung di kamarnya dan ditemani oleh si ayam. Tiba-tiba Ayah tiri Vani mendekat dan menanyakan mengapa Vani termenung. Seketika itu juga terpintas pikiran jahat ayahnya untuk memenuhi hawa nafsu. dengan memberikan imbalan yang menggiurkan asalkan Vani bersedia untuk dimandikan.

Si ayam mencoba untuk memperingatkan, namun Vani mengabaikan karena tergiur dengan hadiah yang dijanjikan oleh ayah tirinya. Dan tidak percaya bahwa ayah tirinya akan berniat jahat. Vani terkejut melihat ayah tirinya berubah menjadi jahat. Semenjak itu, Vani menjadi anak yang pemurung sampai ia menjadi wanita dewasa. Vani teringat akan kisah nya saat berjalan melihat rumah lamanya menuju ke sekolah untuk mengajar.

Di akhir video, di berikan ringkasan pesan bahwa anak-anak harus menjaga dirinya agar tidak ada orang lain yang melecehkannya.

### Desain Karakter

1.



**Gambar 3.1. Vani kecil tampak depan bersama Pitek**

Vani adalah anak yang lembut dan polos serta mudah terpengaruh. Usianya 10 tahun dan memiliki teman dekat yaitu Nurul. Ia tinggal bersama ibu dan ayah tirinya. Satu-satunya peninggalan ayahnya adalah si pitek. Seekor ayam yang selalu menemani Vani kemanapun ia pergi.

2.



**Gambar 3.2. Nurul tampak depan**

Nurul adalah teman dekat Vani dan merupakan adik dari Adit. Sifatnya perhatian dan baik.

3.



**Gambar 3.3. Adit tampak depan**

Adit adalah kakak Nurul yang berusia 31 tahun memiliki gangguan kejiwaan pedofilia.

4.



**Gambar 3.4. Ayah tiri tampak depan**

Ayah tiri Vani berumur 62 tahun, memiliki sifat peka terhadap sekitar dan cerdik.

5.



**Gambar 3.16. Ibu Vani tampak depan**

Ibu Vani berusia 53 tahun, memiliki sifat sabar dan bisa toleransi.

## Proses Produksi

Tabel 4.1. Treatment

SEC	DESKRIPSI OBJEK	DURASI
	latar belakang film, opening judul	10"
	Pengenalan latar belakang vani	30"
1	Vani berjalan berangkat bekerja dan ia terhenti	20
2	vani memberi makan ayam	50
3	waktu pulang sekolah	30
4	kakak nurul mengajak vani menjadi teman spesial	25
5	Si ayam melihat ayah vani lewat dan segera berlari menghampiri	25
6	vani mau bercerita pada ibunya namun orang tua nya sedang bertengkar	10
7	vani tidak bisa tidur	10
8	vani ijin pada ibunya tidak masuk sekolah	20
9	nurul datang ke rumah vani	15
10	ayah tiri melihat vani dari jauh dan mendekati	20
11	vani mengajar	45

## Karya Final



Gambar 4.1. Cuplikan film



Gambar 4.2. Poster DVD



Gambar 4.3. Kaset DVD

## Kesimpulan

Umumnya setiap anak- anak usia 10 – 12 tahun sudah di bekali oleh keluarga tentang pentingnya waspada pada orang asing yang berniat jahat tergantung dari kondisi lingkungan tiap anak, namun ada beberapa anak yang masih belum sepenuhnya paham tentang perubahan fisik masa pubertas yang akan mereka alami. Hanya beberapa yang sudah dibekali pengetahuan tentang masa pubertas oleh keluarga. Berdasarkan uji pemutaran video ke target audience,

didapati kekurangan pada cara penyampaian alur cerita sehingga anak kurang paham keseluruhan rangkaian jalan cerita. Dengan demikian kekurangan yang dirasakan adalah kurangnya persiapan pada tahap pra produksi. Namun tampilan visual sudah menarik perhatian target audience. Secara keseluruhan, film ini masih memberikan sedikit kontribusi untuk anak.

## Daftar Referensi

- Adisusilo, Sutarjo.(2012).Pembelajaran nilai-nilai karakter- Konstruktivisme dan VCT sebagai inovasi pendekatan pembelajaran afektif. Cetakan ke-1. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Adinda Rudystina.(2017,Januari,20).Mengenal Berbagai Jenis Pelecehan Seksual : Bukan Hanya Pemerkosaan.

<https://hellosehat.com/berbagai-jenis-pelecehan-seksual/>

- Dariyo, Agoes.(2007). Psikologi perkembangan anak tiga tahun pertama. Cetakan ke- 1. Bandung: PT Refika Aditama.
- Dhimas, Andreas.(2013).Cara mudah merancang storyboard untuk animasi keren. Cetakan ke- 1. Yogyakarta: TAKA Publisher.
- Djiwandono, Sri Esti  
Wuryani.(2004).”Menjawab Pertanyaan-Pertanyaan Anak Anda Tentang Seks”.Jakarta.
- Gotot, Prakosa. ( 2010). Animasi – Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia. Cetakan ke- 1. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi – Institut Kesenian Jakarta dan Yayasan Seni Visual Indonesia.
- Gunarsa, Singgih.(2008). Psikologi perkembangan anak dan remaja. Cetakan ke- 13. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.
- Hudiono, Esthi Susanti.(2013).”Perlindungan Anak dari eksploitasi seksual di kota Surabaya”.Surabaya.
- Jahja,Yudrik.(2011).”Psikologi Perkembangan”.Jakarta.
- Komisi Nasional Anti Kekerasan terhadap Perempuan.” Infografis Kekerasan Seksual terhadap Perempuan.” Kompas 19 Desember 2016:8
- LN, S. Y., & Nurihsan, J. (2008). *Teori Kepribadian*. Bandung: Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia dengan PT Remaja Rosdakarya.
- Sugihartono,R.A,Herryprilosadoso.B.,Panindias. A.N. (2010). Animasi kartun dari Analog sampai Digital. Jakarta Barat: PT Indeks.
- Waluyo,Andylala.(2016, Februari). Presiden Jokowi: Kekerasan Seksual terhadap Anak Masuk Daftar Kejahatan Luar Biasa. Retrived 27 february,2017 from <http://www.voaindonesia.com/a/presiden-jokowi-kekerasan-seksual-terhadap-anak-masuk-daftar-kejahatan-luar-biasa/3174735.html>