

PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN KOMIK WEB MENGENAI PENDIDIKAN SEKS UNTUK REMAJA

Jimmy Pratama¹⁾, Jenny June²⁾

^{1,2}Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Internasional Batam

Email: Jimmy.Pratama@uib.ac.id

Abstrak

Latar belakang dari penelitian ini diambil dari fenomena dimana masih kurangnya Pendidikan edukasi seks pada anak remaja umur 12 – 15 tahun. Hal ini menyebabkan banyaknya kasus penyimpangan seksual dan nikah dini di Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang karya komik bertema Pendidikan seks untuk anak umur 12 – 15 tahun dengan referensi kurikulum dari *International technical guidance on sexuality education* yang diterbitkan oleh *unesco*. Penelitian ini menerapkan metode penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penciptaan komik tersebut menceritakan 5 orang tokoh remaja yang sedang mengalami pubertas dan mulai mengenal Pendidikan seks mulai dari perubahan pada tubuh masing masing, kehamilan, jenis hubungan, dll. Dengan memahami hal-hal tersebut tokoh-tokoh remaja ini mulai menegrti dan menghormati tetang diri sendiri dan orang-orang di sekitar mereka. Komik ini dirancang dalam bentuk web komik dengan desain karakter yang menarik dan alur cerita yang simplen serta mudah di mengerti, selain itu komik ini juga akan di publikasikan pada *webtoon* agar pembaca dapat mengakses komik tersebut dengan mudah.

Kata Kunci: *Komik, Edukasi Seks, Remaja, Media Visual, Media Pembelajaran*

Abstract

The background of this study was taken from the phenomenon where there is still a lack of sex education education for children from age 12-15 years. This causes many cases of sexual deviation and early marriage in Indonesia. The purpose of this study was to design a comic with the theme of sex education for children aged 12-15 years with a curriculum reference from the International Technical Guidance on Sexuality Education published by UNESCO. This research uses the ADDIE research method (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The creation of the comic tells of 5 teenage characters who are going through puberty and are getting to know sex education starting from changes in their respective bodies, pregnancy, types of relationships, etc. By understanding these things, these teenage characters begin to understand and respect themselves and the people around them. This comic is designed in the form of a web comic with attractive character designs and a simple and easy to understand storyline, besides that this comic will also be published on a webtoon so that readers can access the comic easily.

Keywords: *Comic, Sex Education, Teenager, Visual Media, Learning Media*

Correspondence author: Jimmy Pratama, Jimmy.Pratama@uib.ac.id, Batam, and Indonesia



This work is licensed under a [CC-BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendidikan seks adalah salah satu pendidikan penting yang wajib diterapkan kepada setiap anak sejak dini secara bertahap hingga seorang anak telah dewasa dimana anak tersebut telah memiliki pengertian terhadap seksualitasnya sendiri. Pembekalan pendidikan seks sejak dini mampu mengurangi potensi risiko yang timbul akibat perilaku seksual, seperti kehamilan diluar nikah, penularan penyakit seksual dan lain sebagainya, sehingga membantu meningkatkan kualitas hubungan yang positif pada generasi muda (Amaliyah & Nuqul, 2017). Pendidikan seks tidak hanya membahas tentang proses hubungan seksual antar orang, tetapi juga menyampaikan hal-hal tentang fisik seksualitas, perkembangan emosional, serta hal-hal bernilai positif. Semua ini bertujuan untuk membentuk individu dengan kematangan emosi terhadap seks, keterampilan untuk mengenali seksualnya sendiri serta rasa tanggung jawab atas kesehatan dan kesejahteraan seksual mereka sendiri dan orang lain sehingga perkembangan seksual mereka sehat dan terlindungi. Dengan terbangunnya karakter-karakter tersebut seorang anak dapat memiliki pemikiran yang benar terhadap masalah seksualitas serta reproduksi dan juga mencegah terjadinya isu sosial berkaitan dengan seks. Hal tersebut sesuai dengan hasil riset *The U.S. Department of Health and Human Services* bahwa terdapat sebanyak 28 contoh kasus yang berhasil dalam program pendidikan seks sejak dini, diantaranya mencegah kehamilan dini, mengurangi jumlah perilaku hubungan seksual di bawah umur dan mengurangi perilaku seksual yang berisiko lainnya (Amaliyah & Nuqul, 2017).

Kesadaran terhadap pentingnya pendidikan seks menjadi faktor utama dalam menerapkan pendidikan seks kepada anak. Beberapa negara telah berhasil menerapkan pendidikan seks serta mendapatkan respon positif dari masyarakat. Sebagian besar orang Amerika mendukung pendidikan seks komprehensif di sekolah umum. Dalam survei sebelumnya, lebih dari sembilan puluh persen orang Amerika di atas usia delapan belas tahun merasakan pendidikan seks adalah "sangat penting" atau "agak penting" untuk dimasukkan dalam kurikulum sekolah umum. Sembilan puluh tiga persen (93 persen) orang dewasa mendukung pengajaran pendidikan seks di sekolah menengah dan 84 persen di sekolah menengah, dengan beberapa perbedaan dukungan menurut wilayah geografis (Kantor & Levitz, 2017). Dari kutipan tersebut dapat dilihat bahwa pemerintah serta masyarakat setempat menyadari kepentingan pendidikan seks bahkan menganggap pendidikan seks merupakan sebuah keharusan. Dengan pola pikir tersebut Pendidikan seks mendapatkan dukungan besar untuk diterapkan pada kurikulum sekolah.

Di Indonesia, Pendidikan Seks merupakan sesuatu yang masih dianggap tabu, bahkan didalam konteks edukasi sekalipun. Peristiwa berbau seks dianggap lebih baik jika dipelajari sendiri atau dialami secara langsung. Hal tersebut terjadi karena mayoritas pandangan masyarakat Indonesia terhadap seks masih bersifat konservatif dan tidak layak dibicarakan secara umum, apalagi berbicara kepada anak-anak. "Di Indonesia seks masih dianggap tabu, enggak cocok buat anak-anak. Haram, jorok, enggak pantas, bukan ranahnya anak-anak," kata psikolog anak, Tika Bisono, ketika dihubungi VICE Indonesia. "Barrier yang terbesar adalah mereka (orang tua) enggak ngerti cara ngomongin seksualitas". "(Wargadiredja, 2017). Tidak hanya itu, kebudayaan tersebut juga diwariskan kepada generasi muda sehingga mengakibatkan anak-anak merasa juga malu dan merasa bersalah bahkan merasa tidak pantas ketika membahas topik tersebut dengan orang lain. Dari hasil riset Durex Indonesia tahun 2019 yang melibatkan 500 orang anak muda terdapat 61 persen anak muda merasa takut dihakimi oleh orang tua ketika ingin bertanya tentang edukasi seksual. Padahal dalam tahap ini orang tua memiliki peran penting dalam pengarahan anak pada pengetahuan yang benar. (F. I. Putri, 2019). Selain itu, pemberian pendidikan seks yang telat juga menjadi masalah yang patut diperhatikan. Menurut riset Durex Indonesia tentang Kesehatan Reproduksi dan Seksual menyatakan bahwa edukasi seksual kepada generasi muda di Indonesia baru mulai diperkenalkan usia 14-18 tahun. Padahal edukasi seks tidak perlu menunggu anak masuk usia pubertas baru di ajarkan melainkan harus dilakukan sejak dini (A. Putri, 2019). Kurangnya penerapan pendidikan seks di Indonesia

teelah menimbulkan beberapa isu sosial, salah satunya adalah perkawinan anak. Pada tahun 2018, 1 dari 9 anak perempuan menikah di Indonesia. Perempuan umur 20-24 tahun yang menikah sebelum berusia 18 tahun di tahun 2018 diperkirakan mencapai sekitar 1.220.900 dan angka ini menempatkan Indonesia pada 10 negara dengan angka absolut perkawinan anak tertinggi di dunia (Badan Pusat Statistik, 2020). Dari kutipan tersebut terbukti bahwa Indonesia masih perlu meningkatkan kesadaran pentingnya penyampaian pendidikan seksualitas kepada masyarakat.

Zaman sekarang pengetahuan dapat diperoleh dari berbagai media, salah satu yang populer di antara kaum muda adalah komik. Komik adalah sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Asertif (Suyati et al., 2020). Komik adalah ajakan membaca permanen yang mengarahkan siswa untuk membaca dengan rasa ingin tahu, terutama mereka yang tidak suka membaca (Ntobuo et al., 2018). Komik termasuk salah satu media yang efektif dalam meningkatkan proses pembelajaran dan perilaku anak sekolah dasar, karena komik mengkombinasikan tampilan visual yang menarik dan dapat mempermudah pemahaman (Minggu et al., 2020). Hal-hal tersebut membuka tren baru komik yaitu diterapkan sebagai media untuk menyampaikan hal yang bersifat komplikasi contohnya pembelajaran untuk pendidikan yang bersifat rumit. Di Indonesia sudah banyak memanfaatkan komik sebagai media pembelajaran contohnya di dalam buku-buku pegangan siswa banyak terdapat potongan cerita komik pendek yang menarik dan menyenangkan serta mengandung nilai yang ingin di ajarkan kepada murid. Penelitian membahas tentang Efektivitas media pembelajaran berupa komik edukasi terhadap Pencegahan Kekerasan pada Anak Sekolah Dasar. Hasil dari penelitian menyatakan bahwa komik terbukti mampu mendukung proses pembelajaran anak karena komik memberikan materi yang menarik dan memotivasi serta dilengkapi dengan dukungan visual. (Minggu et al., 2020). Dari itu dapat disimpulkan bahwa komik merupakan media yang cocok dalam membahas masalah kesehatan dengan target audiens anak

Mayoritas komik akhir-akhir ini telah terdorong mengikuti perkembangan teknologi dimana tidak lagi hanya dalam bentuk fisik buku, tetapi terdapat juga dalam bentuk *Digital* atau *Webcomic* dimana komik tersebut dapat diakses melalui laman *website* tertentu. Komik (yang dipublikasikan melalui media sosial) dianggap lebih mampu menjadi media promosi yang interaktif karena sifat responsnya yang langsung dengan audiens dan bersifat dua arah jika dibandingkan dengan iklan pada media lain (Iqbal & Alamin, 2019). Hanya dengan tersambung dengan internet sebuah komik dapat dicabaca tanpa terbatas oleh tempat dan waktu, dapat diakses oleh siapapun, kapanpun, dimanapun dengan kata lain komik tersebut dapat diakses oleh masyarakat luas bahkan satu karya komik dapat mencapai tingkat internasional.

Dengan penjelasan diatas penulis memiliki keinginan untuk melakukan penelitian dengan judul “Perancangan Dan Pengembangan Komik Web Mengenai Pendidikan Seks Untuk Remaja” dengan harapan membuat media belajar tentang pendidikan seks untuk anak sebagai media belajar mandiri dengan cangkupam masyarakat luas, sehingga dengan metode ini dapat mengurangi pengaruh dari pandangan konservatif dari masyarakat

Penelitian yang dilakukan oleh (Arafat Lubis, 2018) merupakan penelitian yang menjadi dasar utama dalam perkembangan topic ini. Penelitian ini membicarakan perancangan komik pembelajaran PPKN untuk di MIN Ramba Padang, Kabupaten Tapanuli Selatan, Indonesia. Masih rendahnya minat baca di MIN Ramba Padang khususnya pelajaran PPKN menjadi salah satu masalah edukasi sekolah tersebut, sehingga perancang komik tersebut bertujuan untuk meningkatkan Minat Baca PKN di MIN Ramba Padang, Kabupaten Tapanuli Selatan, Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Output dari penelitian ini adalah Komik pembelajaran dengan berfokus pada materi pelajaran PPKN. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar Komik yang dikembangkan sangat sesuai untuk digunakan oleh siswa kelas V Sekolah Dasar khususnya untuk meningkatkan minat baca siswa pada mata pelajaran PPKN.

Penelitian lain dilakukan oleh (Wicaksana et al., 2019) membahas tentang Pengembangan E-komik tentang perjuangan persiapan kemerdekaan Indonesia. kurangnya minat belajar siswa pada materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia dengan rata-rata hasil pretest minat belajar siswa 26,17 dari nilai maksimal yaitu 70 oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar tentang perjuangan persiapan kemerdekaan Indonesia siswa Sekolah Dasar Negeri 5 Kampung baru. Metode yang digunakan Penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penulis melakukan perancangan dan pengembangan produk terlebih dahulu. Setelah produk sudah jadi penulis melakukan validasi oleh ahli dan melakukan beberapa uji diantaranya uji perorangan yang melibatkan 3 orang, uji kelompok kecil yang melibatkan 12 orang dan uji lapangan yang melibatkan 23 orang untuk mendapatkan hasil evaluasi dalam menyempurnakan produk. Output dari penelitian ini adalah media pembelajaran E-komik tentang perjuangan persiapan kemerdekaan Indonesia. Perancangan media pembelajaran komik yang dikembangkan efektif untuk di terapkan pada siswa kelas V SD Negeri 5 Kampung baru.

Penelitian pendukung selanjutnya dilakukan oleh (Y. E. Putri et al., 2019) membahas tentang Perancangan Media Visual Komik Fisika Pada Materi Pembelajaran Pelangi di Sekolah Menengah Pertama (SMP) swasta di Salatiga. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkankomik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa dalam membaca khususnya pelajaran fisika. Metode penelitian yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penulis melakukan perancangan dampen gembangan produk terlebih dahulu. Setelah produk sudah dihasilkan penulis melakukan konsultasi kepada ahli media komik dan ahli konsep pelangi dan melakukan uji kepada 23 siswa di Sekolah Menengah Pertama (SMP) swasta Salatiga untuk mendapatkan evaluasi dalam menyempurnakan produk tersebut. Output dari penelitian ini adalah komik Pembelajaran Fisika Pada Materi Pembelajaran Pelangi. Perancangan media pembelajaran komik yang dikembangkan terbukti berhasil menjelaskan konsep proses terjadinya pelangi dan mendapatkan respon baik dari siswa saat KBM sehingga media komik dapat dijadikan sarana literasi karena dapat memvisualisasikan hal abstrak pada materi-materi fisika.

Penelitian pendukung terakhir dilakukan oleh (Alfah, 2020) membahas tentang Perancangan game untuk murid sekolah dasar bergenre arcade yang disertai materi soal pelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk membentuk inovasi baru dimana game tidak hanya untuk hiburan tetapi juga bisa menerapkan unsur edukasi, saat bermain game ini diharapkan bisa menambah minat belajar untuk anak-anak sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penulis merancang dan mengembangkan game dengan menerapkan materi belajar ke dalam game, setelah game selesai di rancang penulis melakukan uji coba game pada anak sekolah dasar dengan usia 8-12 tahun selama beberapa minggu sehingga mendapatkan masukan atau Feed back untuk di evaluasi. Output penelitian ini adalah media game yang menerapkan edukasi untuk anak sekolah dasar. Penelitian perancangan game yang berbasis edukasi berhasil mengembangkan media pembelajaran yang menggabungkan hiburan dan edukasi, sehingga efektif untuk diterapkan kepada anak sekolah dasar

Selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh (Hidayah & Fathimatuzzahra, 2019) membahas tentang Pengembangan media pembelajaran berupa komik komik yang dirancang untuk mempelajari mata pelajaran matematika tentang ekspresi aljabar untuk siswa kelas VII SMP. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tahap perancangan media pembelajaran komik matematika yang dinilai sah, praktis, dan efektif serta memperoleh media pembelajaran komik matematika pada mata pelajaran ekspresi aljabar yang valid, praktis dan efektif. Dalam penelitian ini menerapkan model penelitian 4-D (*Define, Design, Develop dan Disseminate*) yang di modifikasi dengan menghilangkan tahap *disseminate*. Penulis merancang dan mengembangkan media pembelajaran komik matematika pada mata pembelajaran ekspresi aljabar setelah perancangan penulis melakukan validasi ahli dan uji coba lapangan sehingga mendapatkan feedback untuk melakukan revisi. Dalam penelitian ini penulis menjelaskan secara detail tentang proses pembuatan komik pada tahap "*Design*". Output dari penelitian ini adalah

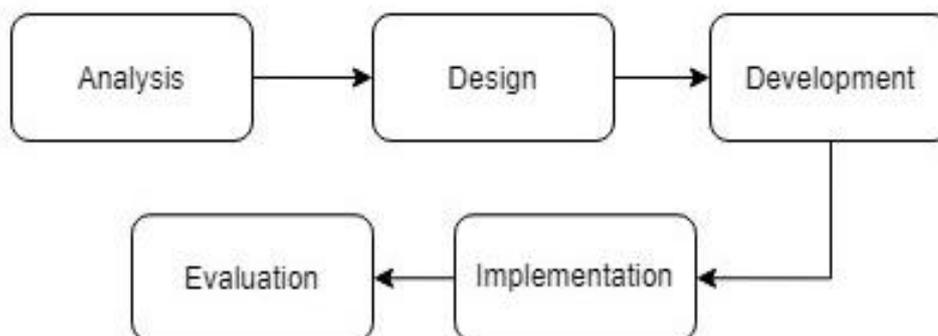
media pembelajaran berupa komik yang dirancang untuk mempelajari mata pelajaran matematika tentang ekspresi aljabar yang valid, praktis, dan efektif untuk siswa kelas VII SMP. Perancangan komik pembelajaran pada penelitian ini berhasil mengembangkan komik yang efektif dengan mendapatkan penilaian valid dari ahli dan mendapatkan respon bagus dari siswa yang terlibat dalam proses uji coba.

Dari penelitian-penelitian yang telah diuraikan diatas, penulis akan melakukan penelitiannya dengan mengembangkan komik sebagai media pembelajaran dengan menggunakan metode ADDIE sebagai proses perancangan dan pengembangannya seperti yang dilakukan dalam penelitian (Arafat Lubis, 2018), (Wicaksana et al., 2019) dan (Alfah, 2020). Penulis juga akan menerapkan tahap "*Design*" dalam merancang komik yang terdapat dalam penelitian yang dilakukan oleh (Hidayah & Fathimatuzzahra, 2019), selain itu penelitian ini memiliki tujuan untuk menjelaskan materi pendidikan seks dengan memanfaatkan keunggulan media komik seperti yang berhasil di capai dalam penelitian yang dilakukan oleh (Y. E. Putri et al., 2019)s. Dengan demikian, disimpulkan bahwa penelitian-penelitian tersebut sebagai dasar utama dalam memulai perancangan untuk perancangan dan pengembangan komik mengenai pendidikan seks untuk remaja

METODE PENELITIAN

Alur Penelitian

Penelitian ini menerapkan alur penelitian dengan berdasar model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Alur perancangan berikut digunakan oleh penulis untuk pengembangan produk berupa komik pembelajaran pendidikan seks untuk anak remaja Indonesia. Berikut adalah Penguraian mengenai alur penelitian ini yang digambarkan pada Gambar 3.1



Gambar 1 Alur Penelitian

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama dari penelitian ini penulis akan melakukan analisa terhadap standar pendidikan seks yang layak untuk diterapkan dalam perancangan komik. Proses analisis dibantu dengan referensi berupa buku standar pendidikan seks, serta buku-buku komik yang sudah pernah membahas topik yang serupa.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini, penulis akan mulai perancangan komik pendidikan seks yang kemudian akan dikembangkan. Tahap ini termasuk melakukan perancangan komik dari awal perancangan sampai akhir perancangan), pemilihan sebuah media platform penerbit komik, dan melakukan perancangan instrumen penelitian.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini akan melakukan validasi terhadap hasil akhir komik oleh oleh Dosen Pembimbing. pendapat yang diberikan oleh Dosen pembimbing akan dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi yang akan diterapkan ke dalam komik

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah melakukan validasi, ditahap ini akan dimelakukan uji coba terhadap komik yang akan diterbitkan dengan Dosen Pembimbing sebagai subjek uji coba. Dengan melakukan uji coba penulis akan mendapatkan pendapat dari Dosen Pembimbing terkait dengan pengalaman dalam membaca komik tersebut. Pendapat tersebut dapat berupa saran atau masukan sehingga komik akan direvisi sebelum diterbitkan.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini menluputi evaluasi ulang terhadap hasil akhir komik, dimana komik tersebut akan diperiksa kembali oleh Dosen Pembimbing untuk memastikan kesesuaian terhadap permintaan. Jika Dosen Pembimbing masih merasa kurang bagus, maka akan kembali lagi ke tahap sebelumnya untuk mendapatkan masukan dan saran.

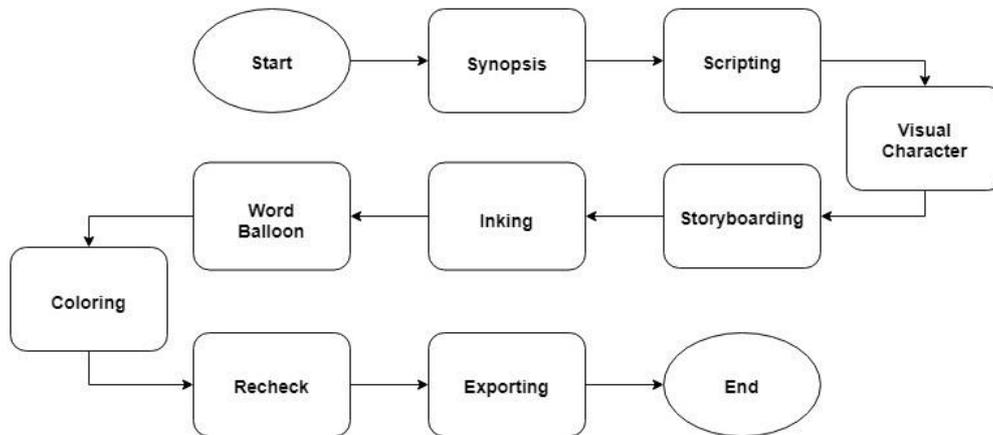
Rancangan Instrumetal Penerapan

Produk yang akan dirancang pada penelitian ini adalah media pembelajaran pendidikan seks dalam bentuk komik. Komik tersebut akan diterbitkan pada media sosial seperti instagram dan aplikasi webtoon sehingga pembaca dapat membacanya dengan cara gratis.

Perancangan komik tersebut menggukana program *Medibang Paint Pro* dengan dukungan perangkat keras berupa *Laptop* merek HP model 15-bw016cy dengan spesifikasi sebagai berikut: AMD A12-9720P 12Computer Cores 4C+8G (4CPUs), Windows 10 Home 64-bit (10.0, Build 15063), @2.7GHz, Radeon R7, RAM 8GB, HDD 1TB, serta *Pen Tablet Huion* h640p dnegan spesifikasi Pressure 8192 levels, resolution 5080 LPI, Report Rate 233 PPS, Reading Height 10mm.

Metode Pengembangan

Dalam tahap perancangan (*Design*) komik penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE. Berikut merupakan penguraian *model* pengembangan pada perancangan komik sebagai media pembelajaran pendidikan seks



Gambar 2 Alur Penelitian
 Sumber : (Hidayah & Fathimatuzzahra, 2019)

A. Synopsis

Pada tahap awal perancangan komik, yang paling pertama adalah menentukan topik yang akan dibangun cerita atau *Storyline*. Penentuan topik berdasarkan referensi dari buku *International Technical Guidance on Sexuality Education* yang diterbitkan oleh UNESCO, Tahap ini akan menghasilkan garis besar cerita berupa topik yang akan dibahas per bab (*Chapter*)

B. Scripting

Setelah topik cerita ditentukan, selanjutnya adalah tahap penulisan cerita dengan menggunakan *Microsoft Word*. Dari topik yang sudah ditentukan akan dibangun kerangka cerita, setelah itu alur cerita akan ditulis secara detail dan membentuk sebuah naskah.

C. *Visual Character*

Setelah naskah selesai dibuat, selanjutnya adalah mendesain karakter sesuai dengan naskah yang telah dibuat. Karakter yang sesuai akan membawakan cerita yang menarik untuk pembaca. Tahap ini akan menghasilkan karakter sesuai dengan tokoh naskah. Berikut desain awal beberapa karakter dalam komik ini yaitu Rian, Simon dan Bu Guru



Gambar 3 Desain Awal Karakter (Dari kiri ke kanan) Rian, Simon dan Bu Guru

D. *Storyboarding*

Di tahap ini Naskah yang sudah dihasilkan tadi akan dijadikan sebagai dasar untuk memetakan alur-alur gambar dan sketsa kasar dari komik dengan menggunakan *Medibang Paint Pro*. Pemetaan harus disusun sedemikian rupa sehingga sesuai dengan alur cerita agar mudah dibaca dan dipahami pembaca. Setelah selesai tahap ini akan menghasilkan sketsa kasar komik dengan storyboarding yang sudah tersusun rapi



Gambar 4 *Storyboarding* komik

E. *Inking*

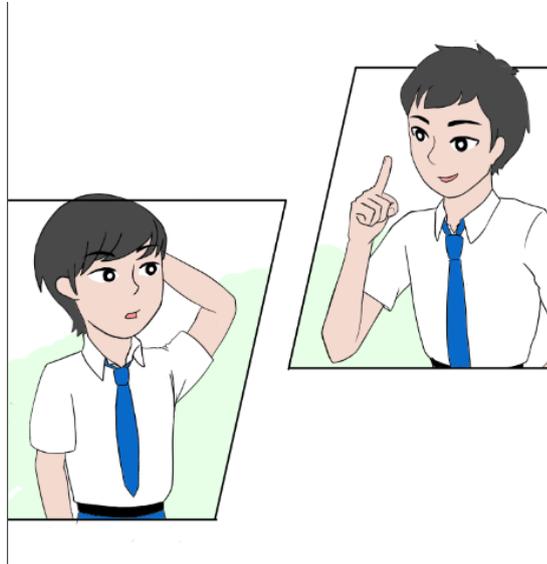
Gambaran kasar dari hasil tahap sebelumnya akan di tajamkan dan dirapikan lagi pada tahap ini. Selain sektsa pada komik penyusunan *Word Balloon* atau balon dialog juga akan ditentukan pada tahap ini Semua gambaran kasar akan disketsa menggunakan *Pen Tablet* dan digambarkan pada program *Medibang Paint Pro* sehingga menghasilkan sketsa rapi atau bisa disebut *Line-Art* dari komik.



Gambar 5 *Sketching & Inking* komik

F. *Coloring*

Setelah seksta gambar selesai, maka selanjutnya adalah pemberian warna pada seksta tersebut. Warna sadar gambar akan diwarnai dengan menggunakan bucket tool sedangkan warna detail seperti *shadow* dan *Highlight* menggunakan brush tool. Setelah melakukan tahap ini akan menghasilkan komik yang secara garis besar sudah hampir selesai.



Gambar 6 *Coloring* komik

G. *Word Balloon*

Tahap ini akan memasukan dialog ke dalam *Word Balloon* yang sudah dibuat saat tahap *Inking*. Tahap ini akan menggunakan *Text Tool* pada *Medibang Paint Pro*. Masing-masing dialog yang ada di naskah cerita akan dimasukan satu per satu ke dalam *Word Balloon* sesuai dengan alur cerita, sehingga akan menghasilkan komik yang bisa disebut sudah selesai



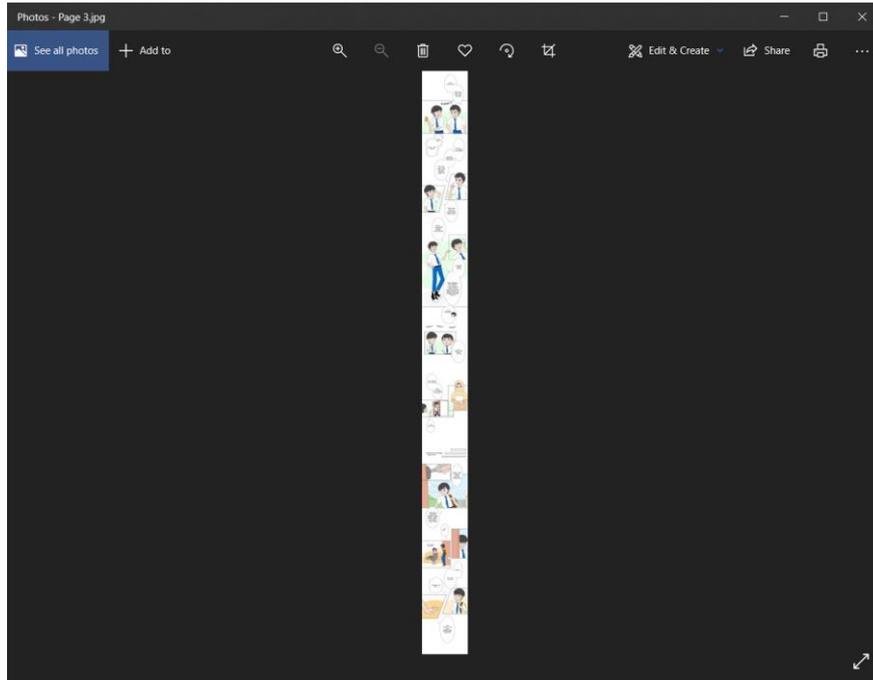
Gambar 7 *Word Balloon* komik

H. *Recheck*

Setelah komik sudah selesai dibuat tahap selanjutnya adalah *quality check* atau pengecekan isi komik. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengurangi terjadinya kesalahan yang tidak disadari pada saat proses pembuatan komik sehingga komik yang diterbitkan merupakan karya yang sempurna. Hasil dari tahap ini merupakan komik sempurna atau komik yang sudah melakukan koreksi

I. *Exporting*

Komik yang sudah melalui tahap pengecekan akan menuju ke tahap terakhir dimana komik tersebut akan di *export*. Pada tahap ini komik yang telah jadi akan dijadikan sebagai objek penelitian dalam tahap perkembangan (*Development*)



Gambar 8 *Exporting* komik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang terkumpul pada tahap Analysis, penulis mulai melakukan perancangan awal terhadap alur cerita komik/scripting dan disesuaikan dengan kurikulum edukasi seks yang diterbitkan oleh UNESCO. Setelah scripting selesai penulis melanjutkan ke tahap-tahap berikutnya yaitu storyboarding, inking, colouring, dan typesetting

Berikut merupakan aplikasi hasil desain ke dalam komik oleh penulis:

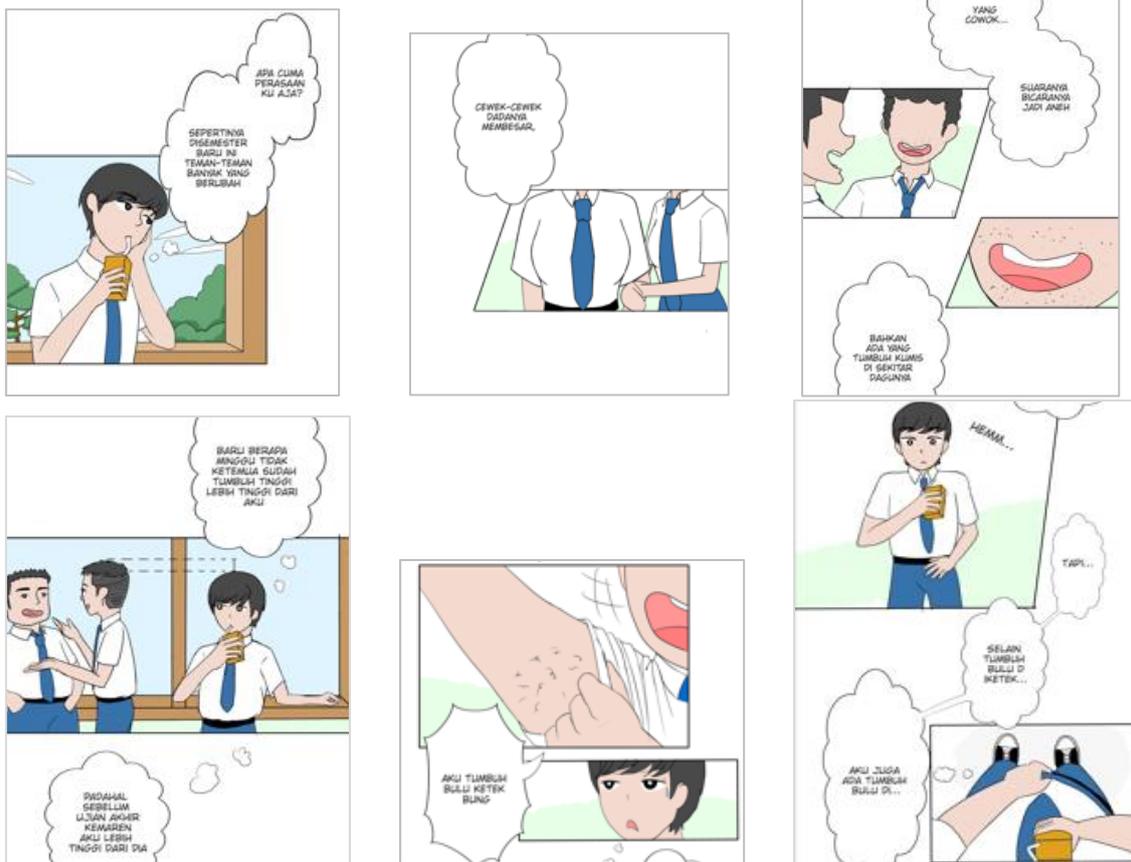
Awal Cerita



Gambar 9 Rian (Tokoh utama) yang panik saat baru mengalami mimpi basah

Hari ini hari pertama masuk sekolah pada semester baru, di pagi ini tokoh utama mengalami mimpi basah. Ia terbangun karena merasakan kebasahan pada selimutnya. Sang tokoh utama takut ketahuan oleh ibunya, ia memutuskan untuk menyembunyikan selimut kotornya di keranjanga bawah mejanya.

Muncul Konflik



Gambar 10 Rian (Tokoh Utama) menyadari selama liburan semester teman-temannya mengalami banyak perubahan secara fisik

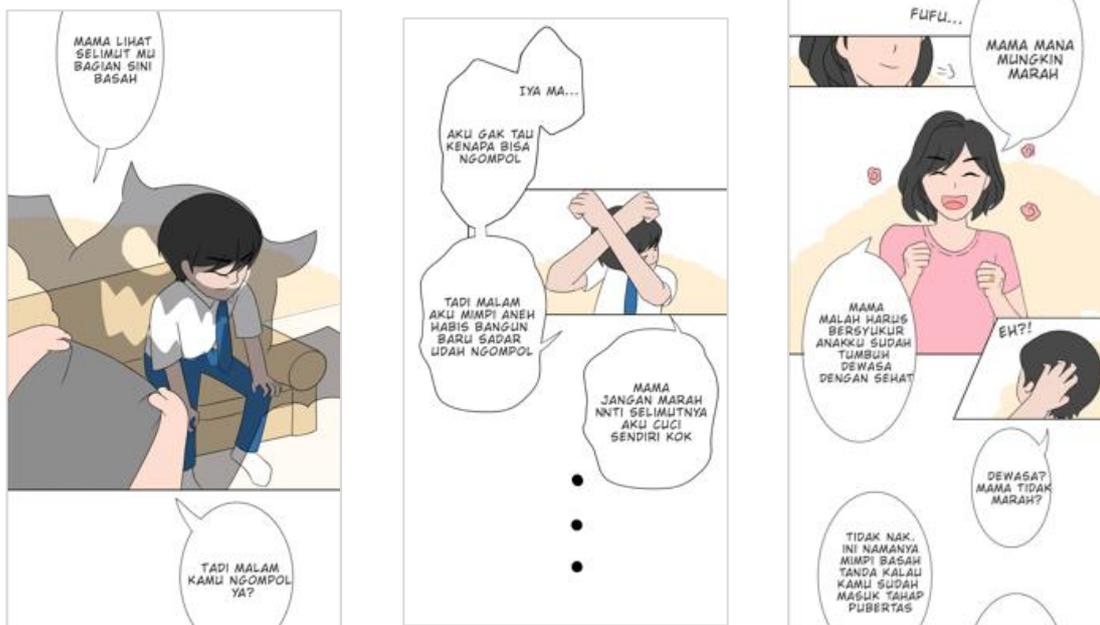
Saat di sekolah Riab teman-temannya mengalami perubahan yang besar. Yang cewek dadanya membesar, yang cowok mulai tumbuh kumis, suara menjadi aneh, dan teman-teman cowoknya tumbuh tinggi semua bahkan ada beberapa yang sudah melebihinya. Rian juga sadar bahwa ada satu lagi perubahan yaitu tumbuhnya rambut-rambut di sekitar alat kelamin

Komplikasi



Gambar 11 Simon (Teman dekat tokoh utama) menjelaskan secara singkat tentang apa itu mimpi basah,

Halaman ini menceritakan tentang teman dekatnya sang tokoh utama Simon menjelaskan secara singkat kepada tokoh utama Rian tentang apa yang dimaksud dengan mimpi basah, tetapi disini tokoh utama masih bingung tentang apa yang dibicarakan teman dekatnya. Dari sini dapat disimpulkan bahwa Rian (Tokoh Utama) masih kurang dalam pengetahuan tentang pubertas. Sampai pulang tokoh utama sadar bahwa ibunya sudah menemukan selimutnya yang di kotorinya pagi tadi





Gambar 12 Ibu Rian (Tokoh utama) menanyakan apa yang terjadi dengan selimutnya.

selanjutnya sang tokoh utama terus dipertanyakan oleh ibunya apakah ia ngompol. Sang tokoh pun jujur dengan ibunya dan memberitahunya bahwa tadi malam juga disertakan mimpi yang aneh. Sang ibu pun tidak memarahinya dan memberi tahu bahwa ini adalah sebuah tanda kedewasaan. Saat sang ibu ingin menjelaskan lebih lanjut tiba-tiba terdengar suara teriakan adik perempuan dari tokoh utama.

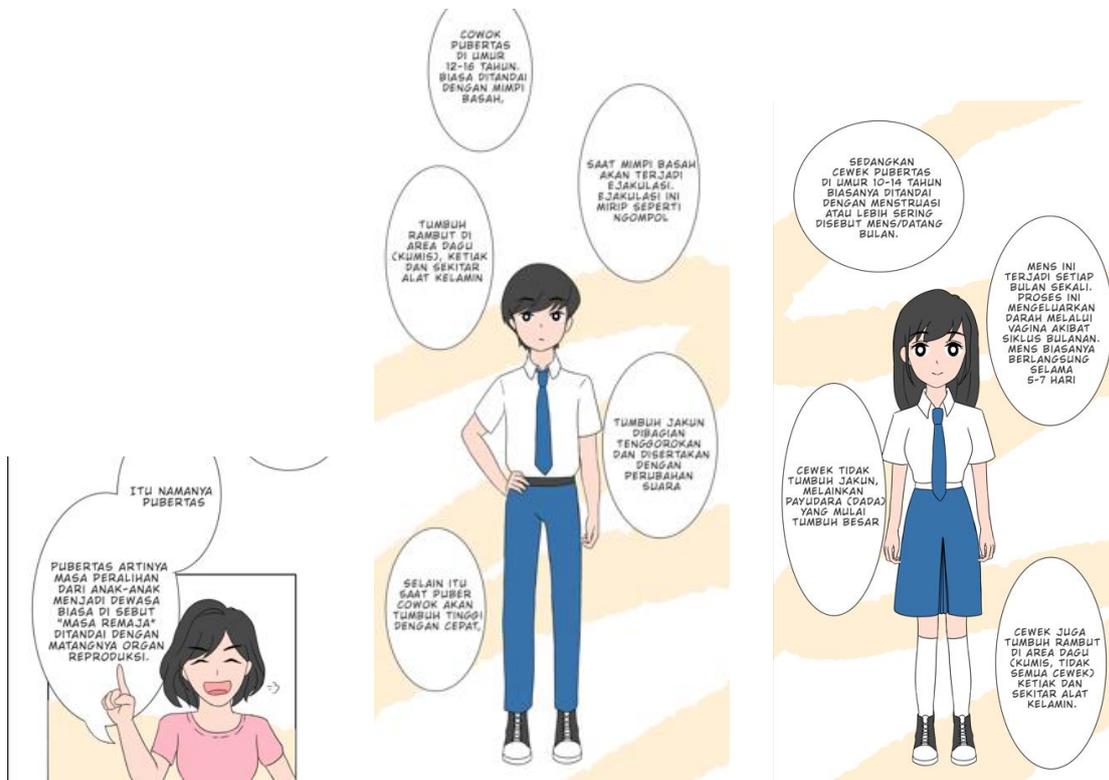
Klimaks



Gambar 13 Rian(Tokoh utama) dan Arin (Adek perempuan Tokoh utama) panik karena melihat darah

Kedua tokoh langsung menemukan adik perempuan ini, mereka menemukan adik sednag menangis dan mengatakan tidak ingin mati, sang tokoh utama pun menemukan bercak darah pada rok dan lantai kamar adik. Tokoh utama langsung beranggapan bahwa apakah benar adik nya akan mati, ia tidak ingin adiknya pergi. Setelah sang ibu mengamati apa yang terjadi tiba-tina ia tersenyum.

Resolusi



Gambar 14 Ibu Rian menjelaskan apa yang sebenarnya terjadi pada tubuh mereka saat pubertas

Sang ibu mengatakan kepada kedua anaknya bahwa adik tidka akan mati dan ini bukan hal buruk melainkan juga sebuah tanda pertumbuhan menuju dewasa. Dilanjuti dengan penjelasan sang ibu kepada anaknya tentang pubertas dan akhirnya kedua anak mengerti apa yang dimaksud dengan pubertas

Akhir



Gambar 15 Ibu Rian Bersyukur karena anaknya sudah tumbuh dengan sehat

Pada halaman terakhir ini menceritakan bahwa sang ibu sangat bersyukur kedua anaknya tumbuh dengan sehat

SIMPULAN

Berdasarkan latar belakang penelitan ini dapat disimpulkan bahwa masih kurangnya kesadaran pentingnya pendidikan seks sehingga anak-anak remaja zaman sekarang masih kurang dibekali ilmu tentang hal tersebut. Dengan demikian penulis melakukan penelitian perancangan karya komik dengan judul “Perancangan Dan Pengembangan Komik Web Mengenai Pendidikan Seks Untuk Remaja” dengan mengambil kurikulum Pendidikan seksual dari *International technical guidance on sexuality education* yang diterbitkan oleh *unesco*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian ADDIE. Proyek studi ini dirancang dengan tujuan agar anak umur 12 – 15 tahun dapat lebih mudah memahami edukasi seks dengan memanfaatkan media visual dengan memanfaatkan media visual komik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfah, R. (2020). Perancangan Game Untuk Murid Sekolah Dasar Bergenre Arcade Disertai Materi Soal Pelajaran Dengan Model Addie. *Jurnal Ilmiah “Technologia,”* 11(1), 22–28.
- Amaliyah, S., & Nuqul, F. L. (2017). Eksplorasi Persepsi Ibu tentang Pendidikan Seks untuk Anak. *Psymphatic : Jurnal Ilmiah Psikologi,* 4(2), 157–166. <https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1758>
- Arafat Lubis, M. (2018). The Development of Teaching Comics to Improve Interest in Reading Civic Education in MIN Ramba Padang, South Tapanuli Regency, Indonesia. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal) : Humanities and Social Sciences,* 1(3), 71–83. <https://doi.org/10.33258/birci.v1i3.31>
- Badan Pusat Statistik. (2020). Pencegahan Perkawinan Anak Percepatan yang Tidak Bisa Ditunda. *Badan Pusat Statistik,* 6–10.
- Hidayah, I. N., & Fathimatuzzahra. (2019). Development of Math Comic Learning Media on the Subject of Algebraic Expressions for Seventh Grade of Junior High School Students. *Journal of Physics: Conference Series,* 1227(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1227/1/012029>
- Iqbal, M., & Alamin, R. Y. (2019). Perancangan Komik Fotografis Berbasis Website sebagai Media Promosi Pariwisata Kabupaten Banyuwangi. *Jurnal Sains Dan Seni ITS,* 8(1). <https://doi.org/10.12962/j23373520.v8i1.37762>
- Kantor, L., & Levitz, N. (2017). Parents’ views on sex education in schools: How much do Democrats and Republicans agree? *PLoS ONE,* 12(7), 1–9. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0180250>
- Minggu, P., Indrayani, T., & Namira, N. (2020). Efektivitas Komik Edukasi terhadap Upaya Pencegahan Kekerasan pada Anak Sekolah Dasar Negeri Penggilingan 09 Pagi Jakarta Timur Tahun The Effectiveness of Educational Comics on The Prevention of Violence in Elementary School Children. 7(1), 51–57.
- Ntobuo, N. E., Arbie, A., & Amali, L. N. (2018). The development of gravity comic learning media based on gorontalo culture. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia,* 7(2), 246–251. <https://doi.org/10.15294/jpii.v7i2.14344>
- Putri, A. (2019). *Riset: 84 Persen Remaja Indonesia Belum Mendapatkan Pendidikan Seks.* Health.Detik.Com.
- Putri, F. I. (2019). *Tahapan-Tahapan Orang Tua Ajarkan Pendidikan Seks pada Anak.* Health.Detik.Com.
- Putri, Y. E., Noviandini, D., & Sudarmi, M. (2019). Perancangan Media Visual Komik Fisika Pada Materi Pembelajaran Pelangi. *Radiasi : Jurnal Berkala Pendidikan Fisika,* 12(1), 1–8. <https://doi.org/10.37729/radiasi.v12i1.14>
- Suyati, T., Yulianti, P. D., & Rakhmawati, E. (2020). *Validasi Komik Asertif Organ Reproduksi Seri “Bagian Tubuh ” (Prevensi Kekerasan Seksual pada Anak Usia Dini).* 6(2), 190–199.
- Wargadiredja, A. T. (2017). *Pendapat Orang-Orang Agar Pendidikan Seks di Indonesia Tak*

Kaku Lagi. Vice.Com.

Wicaksana, I., Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2019). Pengembangan E-Komik Dengan Model Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan *Jurnal Edutech* ..., 7(2), 48–59.