

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Buku Interaktif

Buku diartikan sebagai lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Sedangkan, media interaktif merupakan campuran beberapa media yang dapat berupa teks, gambar, grafik, dan suara (Manurung, 2020). Maka dari itu, buku interaktif merupakan media pembelajaran yang lebih memperlihatkan unsur visual, seperti gambar dan konten ilustrasi yang memperbanyak interaksi dengan pengguna (Nurani et al., 2014).

Buku interaktif membantu banyak hal, tidak hanya belajar dengan membaca, tetapi juga mendapatkan interaksi dan umpan balik dari buku tersebut. Konten dari buku interaktif tersebut pun bersifat belajar sambil bermain, sehingga anak dapat menanggapi konten dengan cepat dan mengingat isi buku dalam jangka waktu yang lama (Hasba, 2022). Dapat dikatakan bahwa buku interaksi mampu menstimulasi otak dari pembaca, secara verbal maupun fisik. Buku Interaktif akan sangat berpengaruh, bahkan dalam jangka waktu yang panjang (Putra dalam desintha, 2015). Sehingga, dengan buku interaktif pengguna akan menciptakan pengalaman yang lebih menyenangkan, seperti belajar sambil bermain (Nurani et al., 2014).

##### 2.1.1 Jenis Buku Interaktif

Menurut jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna (Vol.1, no.2, 2013) dan (Salsabilah, 2025) buku interaktif memiliki banyak jenis:

###### 1. *Pop Up*

*Pop up* merupakan jenis interaktif pada buku yang terdapat banyak lipatan kertas dan dapat ditarik menjadi gambar 3D. *Pop up* menjadi interaktif yang menarik, karena dapat mengejutkan dan tidak dapat ditebak. Dengan elemen-elemen visual yang dapat terbuka dan membentuk suatu gambar yang dinamis, membuat pembaca lebih penasaran dengan halaman-halaman lainnya.



Gambar 2.1 *Pop Up*

Sumber : [helenfriel.com...](http://helenfriel.com...)

Interaktivitas pada *pop up*, membantu audiens dalam menikmati alur cerita dengan eksplorasi saat membaca. Dengan interaktivitas *pop up*, pembaca akan lebih tertarik dan tidak bosan, terutama anak-anak. Dengan begitu, interaktivitas *pop up* menjadi salah satu cara dalam berkomunikasi dengan pembaca secara visual yang lebih mendalam.

## 2. *Peek-A-Boo*

*Peek-A-Boo* merupakan jenis interaktif pada buku yang menyerupai *Lift-A-Flap*, yaitu halaman atau kertas yang dapat dibuka tutup untuk melihat kejutan yang ada di dalam kontennya. Interaktivitas ini secara tidak langsung mengajak pembaca dalam menebak elemen visual yang ada pada halaman tersebut.



Gambar 2.2 *Peek A Boo*

Sumber : [leslecturedeliyah.com...](http://leslecturedeliyah.com...)

Interaktivitas *peek a boo* membuat pembaca penasaran dan ingin membuka halaman tambahan pada buku. Di dalam halaman

tersebut, biasanya terdapat informasi tambahan yang mendukung pembaca dalam memahami alur cerita. Tidak hanya membuat anak penasaran, interaktivitas ini juga melatih kemampuan kognitif pada anak.

### 3. *Pull Tab*

*Pull Tab* merupakan jenis interaktif pada buku yang terdapat kertas tambahan yang dapat ditarik. Kertas tersebut ditarik dengan tujuan untuk memberikan gambar tambahan, gambar lanjutan, dan gambar yang mendukung alur cerita.



Gambar 2.3 Pull Tab

Sumber: blackwagon.com...

*Pull tab* membuat pembaca melihat ilustrasi ataupun teks pada buku yang tersembunyi. Interaktif ini juga membantu alur cerit menjadi lebih seru dengan perubahan bentuk objek atau proses berjalananya alur cerita.

### 4. *Feel and Touch*

*Feel and touch* merupakan interaktif pada buku yang mencantumkan beberapa jenis tekstur yang dapat melatih sensorik anak. Dengan tektur anak akan lebih eksplor dan mudah dalam memahami materi yang diberikan. Anak juga belajar mengenal sentuhan dan membantu anak dalam memperluas imajinasi.



Gambar 2.4 *Feel and Touch*

Sumber: [leslecturesdeliyah.com...](http://leslecturesdeliyah.com...)

*Feel and touch* dapat berupa banyak tekstur, seperti bulu halus, kasar, sisik, licin, dll. Dengan tekstur, anak belajar merasakan beberapa bahan yang berbeda dan melatih mereka lebih sensitif dan berani eksplor. Menyentuh tekstur juga merangsang sensorik anak, sehingga anak lebih mudah dalam menangkap pesan yang diberikan.

Buku interaktif biasa digunakan dalam pembuatan buku anak-anak. Dengan berbagai jenis interaktif, buku akan lebih menarik dan tidak membosankan bagi anak. Namun, pemilihan jenis interaktif pada buku harus sesuai dengan isi konten, agar tetap selaras pada keseluruhan karya. Dengan penggunaan interaktif pada buku, pembaca dapat melatih fokus dan menguji pemahaman. Sehingga, interaktivitas pada buku dapat membantu banyak hal, tidak hanya belajar dengan membaca, tetapi juga mendapatkan interaksi dan umpan balik dari buku tersebut

## 2.2 Layout dalam Buku

*Layout* dalam buku merupakan cara seni menyusun, mengatur, menata, dan menggabungkan elemen desain. *Layout* menjadi sangat penting dalam buku, sebagai patokan dalam keselarasan dalam sebuah desain. Sehingga, tata letak dalam buku dapat selaras dan mempermudah pembaca dalam menangkap pesan (Hilmi, 2022). *Layout* yang dibuat dengan tahapan yang benar, akan membantu desainer dalam menyampaikan tujuan pesan yang dimaksud (Nurani et al., 2014). Dapat dikatakan bahwa, *layout* merupakan cara mendasar dalam desain yang dapat mengatur teks dan gambar secara efektif (Hilmi, 2022).

Peletakkan *layout* yang benar, dapat menyegarkan keseluruhan desain grafis (Royhan & Ngabekti, 2021). Fungsi utama pada *layout* adalah membantu desainer dalam berkomunikasi, melewati elemen visual dan teks. Hal tersebut memudahkan pembaca dalam memahami konten yang disajikan (Hilmi, 2022). *Layout* juga menghindari konten buku yang membosankan dan mencekik, sehingga pembaca akan tertarik dalam membaca buku tersebut (Hasba, 2022). Dalam membentuk layout yang benar, diperlukan prinsip-prinsip dasar meliputi : urutan, penekanan, keseimbangan, dan kesatuan.

#### a. Urutan

Urutan dapat membantu isi konten lebih mudah dibaca dari awal hingga akhir. Urutan juga membantu pembaca memahami informasi yang akan disampaikan, sehingga lebih mudah dibaca dari rangkaian buku tersebut (Natalie, 2025).



Gambar 2.5 Urutan *Layout*

Sumber : Putra (2020)

Urutan pada *layout*, merupakan cara penulis menyusun dan menata elemen visual dan teks pada setiap halaman. Tanpa prinsip tersebut, pembaca memiliki perspektif yang berbeda-beda saat membaca dan bisa terjadi salah paham dengan inti bacaan tersebut. Dengan prinsip tersebut, pembaca akan lebih mudah memahami dan menyerap informasi yang disediakan sesuai dengan alurnya.

## b. Penekanan

Penekanan merupakan suatu visual atau teks yang perlu ditonjolkan pada *layout* buku. Penekanan ini membantu mengarahkan pandangan pembaca pada suatu konten yang ingin di *highlight*. Sehingga, apa yang ingin disampaikan penulis akan mudah tersalur. Namun, tidak semua elemen dapat ditekankan, agar tidak penuh dan memusingkan (Putra, 2022).



Gambar 2.6 Penekanan *Layout*

Sumber : Putra (2020)

Dapat dikatakan bahwa penekanan merupakan *point of interest* dari isi buku yang ingin disampaikan. Penekanan dapat berupa elemen desain yang lebih besar dari yang lain, dapat warna yang kontras, dan bentuk yang berbeda dari yang lain (Natalie, 2022). Sehingga, penekanan dibutuhkan dalam prinsip *layout* sebagai prinsip yang mampu membantu pembaca dalam mengetahui inti dari penjelasan.

## c. Keseimbangan

Keseimbangan merupakan prinsip yang membantu desain dalam keseluruhan, agar selaras. Keseimbangan membantu memadukan tulisan, warna, dan gambar, agar tidak terkesan berat sebelah (Hilmi, 2022). Susunan dalam *layout* keseimbangan, perlu memiliki bobot elemen desain yang sama rata, sehingga nyaman untuk dilihat (Natalie, 2025). Dengan prinsip keseimbangan, desain lebih seimbang dan komposisi desain yang senada.



Gambar 2.7 Keseimbangan *Layout*

Sumber : Putra (2020)

Keseimbangan dapat dibagi menjadi 2, yaitu simetris dan asimetris.

Simetris dapat diukur dari elemen desain yang merata antara bagian kanan dan kiri, sedangkan asimetris dapat diukur dari perbedaan elemen desain yang tidak merata, namun tetap seimbang antara kanan dan kiri (Hilmi, 2022). Sehingga, prinsip keseimbangan mangatur susunan desain lebih teratur dan konsisten.

**d. Kesatuan**

Kesatuan merupakan gabungan dari tulisan, gambar, warna, dan elemen lain menjadi satu komposisi dalam buku. Dengan kesatuan ini, desain buku akan lebih menarik dan dapat disampaikan dengan baik (Natalie, 2025). Dengan prinsip kesatuan, rancangan desain lebih terlihat menyatu satu sama lain secara proporsional.



Gambar 2.8 Kesatuan *Layout*

Sumber : Hilmi (2022)

Kesatuan akan membuat proporsi desain lebih ideal, teratur, dan koheren. Desain yang tidak menggunakan prinsip kesatuan, akan terlihat berantakan dan tidak harmonis. Sehingga, kesatuan mendukung sebuah desain agar terlihat menyatu dalam menyampaikan pesan (Putra, 2020). Dengan prinsip ini, desain akan lebih nyaman dilihat dan tidak terpecah belah antara visual dan teks.

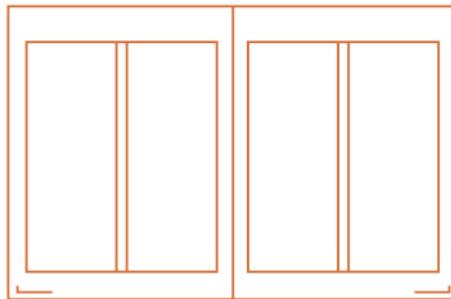
Penggunaan *layout* pada buku sangat penting terhadap keselarasan desain yang di buat. Dengan *layout*, karya desain akan lebih tertata dan memiliki makna yang jelas. Desain yang tidak menggunakan *layout*, akan berantakan dan mempersulit pembaca dalam memahami isi konten. Sehingga, *layout* sangat penting digunakan dalam sebuah karya, guna dalam menyusun, menata, dan mengatur dengan dengan lebih baik.

### **2.3 Grid dalam Buku**

*Grid* dapat diartikan sebagai garis vertikal dan horizontal yang mengatur keharmonisan dalam desain (Anggraini & Nathalia, 2018). *Grid* mempermudah dalam menata elemen desain agar sesuai dengan penempatan dalam ruang desain (Sihombing, 2015:204). Sehingga, *grid* menjadi alat bantu dalam menyusun elemen desain yang membentuk kesatuan *layout* dalam buku. *Grid* dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu *Two Coloumn Grid*, *Multicolumn grid*, dan *Modular grid*.

#### **a. Two Coloumn Grid**

*Two Coloumn Grid* merupakan bentuk *grid* yang sederhana dalam mengidentifikasi tulisan dan gambar pada halaman buku. *Two Coloumn Grid* dapat dengan mudah mengatur teks dengan beberapa jenis bentuk informasi di kolom yang berbeda. Kolom ini dapat mengatur ukuran kolom sesuai dengan kebutuhan penulis, dengan ukuran yang semua sama ataupun berbeda (Tondreau, 2019, h.11).



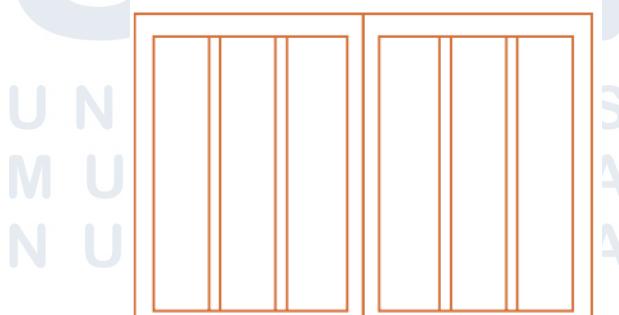
Gambar 2.9 *Two Coloumn Grid*

Sumber : Tondreau (2019)

*Grid* ini hanya membentuk 2 kolom, agar fokus pada kombinasi visual dan tulisan yang berada pada halaman tersebut. *Two Coloumn Grid* menggunakan 2 kolom dan tetap menggunakan margin di setiap sisi agar tertata rapi. Dengan aturan *grid* ini, pembaca akan lebih mudah dalam mengidentifikasi informasi, sehingga *grid* ini sering digunakan untuk buku pelajaran, ataupun artikel.

### b. *Multicolumn Grid*

*Multicolumn Grid* digunakan untuk membagi beberapa kolom dalam satu halaman. Dengan *grid* ini, perancangan akan lebih fleksibel dengan menggabungkan beberapa kolom dengan lebar yang berbeda (Tondreau, 2019, h.11). *Multicolumn Grid* biasa digunakan untuk desain yang lebih kompleks dibandingkan sebelumnya, dengan banyak tulisan dan ilustrasi.



Gambar 2.10 *Multicoloumn Grid*

Sumber : Tondreau (2019)

*Grid* ini biasa digunakan dalam pembuatan majalah, buku cerita, buku interaktif, maupun *website*. Hal ini, karena media tersebut lebih

kompleks dalam penempatan ilustrasi dan gambar. Dengan banyak elemen desain yang digunakan, *multicolumn grid* membantu menata agar terlihat lebih rapi dan sesuai dengan peletakannya.

### c. Modular Grid

*Modular Grid* merupakan *grid* yang lebih kompleks yang terdiri dari kolom dan juga baris. Grid ini terdiri dari garis vertikal dan horizontal yang membantu membagi 2 gambar atau lebih dalam 1 halaman.



Gambar 2.11 Modular Grid

Sumber : Hilmi (2022)

*Modular grid* sering digunakan untuk perancangan koran, kalender dan tabel dalam penyajian data. Selain itu, Modular grid juga sering digunakan dalam pembuatan buku ilustrasi, buku interaktif, dll. Dengan gabungan garis horizontal dan vertikal, *modular grid* mengatur struktur rancangan hingga beberapa kotak kecil (Tondreau, 2019, h.11). Dengan begitu, peletakan tulisan dan gambar akan lebih rapi dan sesuai dengan alur cerita.

Dalam pembuatan karya tanpa *grid*, akan mempersulit peletakan dan penyusunan elemen-elemen desain yang dibuat. Sehingga, grid dalam buku sangat penting dalam membantu penataan elemen-elemen desain agar tidak berantakan saat di cetak.

## 2.4 Elemen Desain

Elemen desain termasuk dalam pondasi dalam perancangan desain, aspek dasar ini membantu dalam mewujudkan prinsip desain (Putra, 2020). Elemen desain akan selalu ada dalam sebuah karya seperti, tipografi, warna, dan ilustrasi.

Elemen-elemen ini dapat diaplikasikan sendiri maupun digabungkan, untuk menciptakan karya yang baik (Cenadi, 1999).

#### 2.4.1 Tipografi

Tipografi merupakan elemen dasar yang membangun sebuah kata atau kalimat dan membantu desainer dalam berkomunikasi dengan pengguna. Tipografi sebagai sarana berkomunikasi untuk menyampaikan pesan secara efektif (Wibowo, 2020). Dengan tipografi, suatu kata atau kalimat dapat dibentuk secara visual dan memberi kesan yang berbeda-beda (Zainudin, 2021). Kesan tersebut dapat dibentuk oleh penulis dengan membawa perasaan pembaca, seperti memberikan kesan sedih, senang, maupun marah. Tipografi juga membantu desainer dalam menggambarkan sebuah situasi yang terjadi dalam karya. Hal ini mengurangi adanya kesalahpahaman dalam menyampaikan pesan (Putra, 2022). Kesalahan yang terjadi pada pemilihan tipografi dapat beresiko pada rancangan desain yaitu, pesan utama tidak tersampaikan dengan baik. Hal ini dapat disebut juga dengan *miscommunication*. Tipografi dapat dibagi menjadi beberapa gaya, bisa terlihat anggun, santai, maskulin, maupun seram. Namun, dengan gaya tersebut tipografi memiliki beberapa prinsip yang perlu dipertimbangkan (Hilmi, 2022), yaitu :

- a. *Legibility* adalah bagaimana pandangan pembaca saat melihat dan membaca tulisan yang digunakan, apakah mudah dibaca atau sulit dibaca. Sebaiknya tulisan atau huruf terlihat sederhana dan tidak perlu terlalu rumit.
- b. *Readability* adalah bagaimana pembaca melihat susunan kata atau kalimat yang ditulis, apakah nyaman dan mudah untuk dibaca. Keterbacaan tulisan juga dipengaruhi oleh *alignment* pada warna, jenis font, ukuran, dan spasi.
- c. *Visibility* adalah aturan pada jarak keterbacaan dari setiap kalimat ataupun kata.
- d. *Clarity* adalah kejelasan pada huruf yang mempengaruhi suatu karya dapat dibaca dengan jelas dan dimengerti oleh pembaca.

Tidak hanya menjadi sarana komunikasi, tipografi juga memberikan keindahan dan estetika dalam berkarya (Pradika et al., 2020). Dalam menciptakan keindahan tersebut, diperlukan dua hal penting, yaitu harus menyesuaikan karakter produk dan segmen pasar. Dengan begitu, produk atau hasil karya dapat berdiri sendiri dan menarik perhatian *audience*. Dapat disimpulkan bahwa tipografi merupakan elemen yang krusial dan sangat penting dalam dunia desain.

#### 2.4.1.1 Klasifikasi Jenis Huruf

Huruf memiliki jenis dan bentuk yang berbeda-beda, namun tetap memiliki anatomi yang sama. Dengan jenis dan bentuk yang berbeda, huruf dapat diklasifikasikan menjadi 4 jenis (Zainudin, 2021), yaitu :

##### a. *Serif*

*Serif* merupakan jenis huruf yang mencantumkan garis kecil di setiap ujung huruf, garis tersebut terinspirasi dari bahasa latin yang diukir di batu pada zaman kuno romawi.



Gambar 2.12 Huruf Serif

Sumber : deals.com...

Sehingga, garis kecil tersebut dibentuk ada huruf lebih terlihat rapi. Huruf *serif* memiliki beberapa jenis lagi, yaitu *serif old style*, *serif transitional*, *serif modern*, dll. Dengan font ini, penulis biasanya menggunakan untuk judul dan sub judul. Sehingga, tulisan terlihat lebih formal dan *elegant*.

### b. *Sans serif*

*Sans serif* merupakan jenis huruf yang tidak memiliki kait pada setiap *stroke*. Sesuai dengan terjemahan *sans* dari bahasa Perancis, yaitu tanpa. Sehingga, berbeda dengan *sans* yang memiliki kait/garis kecil pada *stroke*.



ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
ÀÀÉÉÍÍÓÓØØabcdefgijkl  
mnopqrstuvwxyzààééííø  
&1234567890(\$£.,!?)

Gambar 2.13 Huruf *Sans Serif*

Sumber : Hilmi (2022)

Jenis huruf ini sering digunakan dalam tampilan digital, karena lebih terlihat jelas dan mudah dibaca. Selain itu, font ini juga sering digunakan untuk buku cerita anak. Dengan gayanya yang sederhana dan mudah dibaca, jenis font ini cocok untuk *body text* buku anak.

### c. *Script*

*Script* merupakan jenis huruf yang lebih bervariasi pada strokenya atau dapat dikatakan juga seperti goresan tulisan tangan. Gaya penulisan *script* biasanya memiliki huruf kecil yang terhubung satu sama lain.



ABCDEFGHIJK  
LMNOPQRSTUVWXYZ  
uvwxyzààééííø  
hijklmnopqrstuvwxyzààééííø  
&1234567890(\$£.,!?)

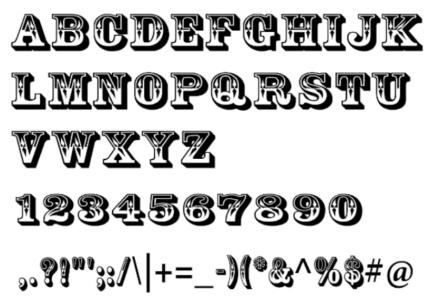
Gambar 2.14 Huruf *Script*

Sumber : Hilmi (2022)

Karakter dari gaya huruf ini biasanya tidak memiliki sans, sehingga biasanya menggunakan dekoratif. Huruf *script* juga memiliki ketebalan, kemiringan, dan ketinggian yang berbeda. Sehingga, huruf *script* merupakan jenis huruf yang variatif dan unik. Namun, huruf *script* dapat menjadi dua bentuk, dapat terlihat formal dan *casual*.

#### **d. *Decorative***

*Decorative* merupakan jenis huruf yang lebih kompleks, namun lebih mudah diingat dengan ciri khasnya masing-masing. Dengan ciri khasnya yang mempunyai ornamen yang indah, tampilan huruf ini sangat berpengaruh pada tampilan. Keindahan huruf tersebut, dapat dilihat dari kaki ataupun serif yang memiliki dekorasi yang variatif (Putra, 2020).



ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
1234567890  
.?!";:/|=\_-){^%\$#@

Gambar 2.15 Huruf *decorative*

Sumber : Hilmi (2022)

Biasanya font ini digunakan dalam pembuatan iklan ataupun produk, karena tampilannya yang unik dan menarik perhatian. Dengan huruf ini, audiens akan mudah mengingat terhadap karakter dari suatu brand/karya.

Penggunaan tipografi sangat penting dalam membuat sebuah desain. Tidak hanya dari segi visual, desain perlu identitas dan karakter yang kuat dengan penggunaan tipografi yang sesuai. Sehingga, penggunaan tipografi sangat penting dalam kelayakan suatu desain.

## 2.4.2 Warna

Warna pada dasarnya akan selalu ada dalam media apapun, sehingga warna merupakan elemen yang penting dalam sebuah desain. Warna dapat membantu karya memiliki ciri khas dan identitas. Hanya dari warna, audiens dapat membedakan antara sifat, bentuk, dan karakter dengan jelas (Hilmi, 2022). Tidak hanya bentuk, namun warna juga dapat mentransfer emosi dan perasaan secara psikologis melewati visual tersebut. Sehingga, penggunaan warna dalam suatu karya merupakan hal yang krusial dan harus tepat.

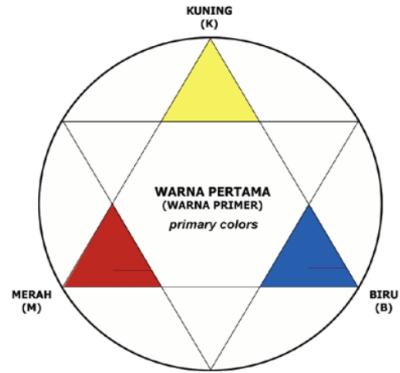
Warna dapat dijadikan juga sebagai penanda, seperti warna merah yang menunjukkan semangat membara atau kemarahan, kuning dapat dikorelasikan dengan keceriaan, hijau dapat ditujukan sebagai alam, dll. Sehingga, penggunaan warna tidak bisa sembarangan, perlu menerapkan prinsip desain (Landa, 2019). Warna dapat dibagi menjadi 3 dimensi, yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*. Dimensi *hue* dapat dibedakan dari 3 kelompok warna, seperti primer, sekunder, dan tersier. Dengan dimensi tersebut, terdapat lagi 2 sistem warna yaitu, RGB dan CMYK. RGB merupakan warna substraktif yang berarti berasal dari pigmen, yaitu *red*, *green*, dan *blue*. Sedangkan CMYK, merupakan warna pokok substraktif yang memiliki warna *cyan*, *magenta*, kuning.

### 2.4.2.1 Klasifikasi Warna

Warna dapat dibagi kembali menjadi beberapa kelompok warna, seperti primer, sekunder, intermediate, tersier, dan kuarter. Berikut merupakan penjelasan dari 5 klasifikasi warna (Putra, 2020):

#### 1. Primer

Warna primer dapat juga dibilang sebagai warna pokok, dimana warna tersebut memiliki pigmen yang kuat dan tidak bisa dibuat dengan warna lain. Warna primer memiliki 3 warna, yaitu biru, merah, dan kuning.



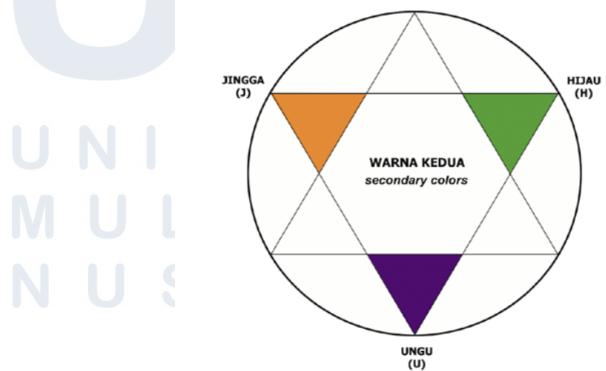
Gambar 2.16 Warna Primer

Sumber : Said (2016)

Dengan ketiga warna primer tersebut, kita dapat menciptakan warna-warna yang lain, sedangkan warna primer tidak bisa dibuat dari warna yang lain. Dengan warna primer, desain akan lebih hidup dan solid. Dengan warna tersebut, objek akan lebih terlihat dan jelas.

## 2. Sekunder

Warna sekunder merupakan hasil dari campuran dua warna primer. Warna sekunder yang diciptakan dari warna primer tersebut, adalah oranye, hijau, dan ungu. Warna-warna tersebut merupakan warna pendukung pada sebuah desain.



Gambar 2.17 Warna Sekunder

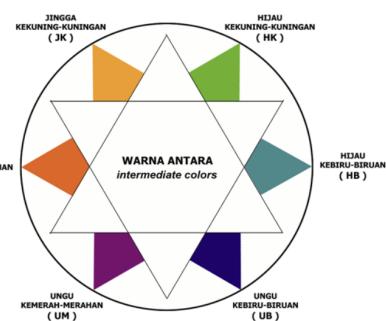
Sumber : Said (2016)

Dengan campuran warna tersebut, kita dapat membuat karya yang lebih eksploratif. Dengan desain yang

ekploratif, desain tidak terlihat membosankan dan *flat*. Sehingga, warna sekunder merupakan warna pendukung dari warna primer.

### 3. *Intermediate*

Warna *intermediate* merupakan warna yang berada diantara warna primer dan sekunder. Warna tersebut adalah kuning hijau, kuning oranye, merah oranye, merah ungu, biru ungu, dan biru hijau.



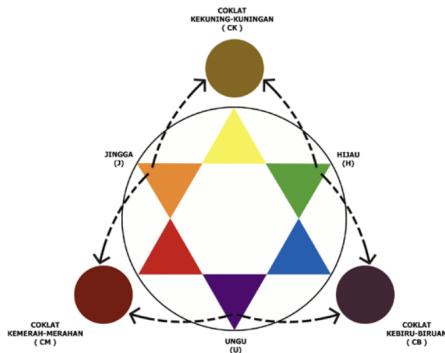
Gambar 2.18 Warna *Intermediate*

Sumber : Said (2016)

Warna *intermediate* merupakan warna yang mendukung warna primer dan sekunder. Warna tersebut merupakan 6 warna pokok, dimana *intermediate* merupakan campuran 3 warna primer dan 3 warna sekunder.

### 4. *Tersier*

Warna tersier merupakan gabungan dari 2 warna sekunder dan disebut warna ketiga. Warna tersebut adalah coklat kuning, coklat merah, dan coklat biru. Biasanya warna-warna tersebut digunakan untuk *shadow*.



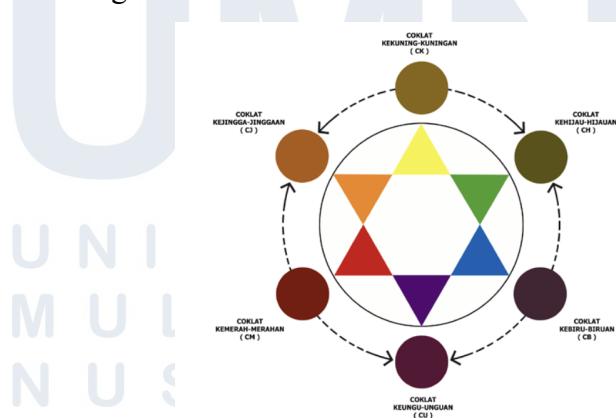
Gambar 2.19 Warna Tersier

Sumber : Said (2016)

Warna tersier merupakan warna yang dibentuk dari 2 warna yang berbeda. Warna tersier sering kali dikatakan sebagai warna ketiga. Warna tersier membantu penggambaran objek lebih nyata dan timbul dengan menambahkan *shading*.

## 5. Kuarter

Warna kuarter dapat disebut juga dengan warna keempat yang didapatkan dari campuran 2 warna tersier. Warna tersebut adalah coklat oranye, coklat hijau, dan coklat ungu.



Gambar 2.20 Warna Kuarter

Sumber : Said (2016)

Dengan gabungan 2 warna tersier tersebut, warna kuarter menghasilkan warna yang baru. Warna yang baru

tersebut, dapat membantu melengkapi warna-warna sebelumnya dalam sebuah desain.

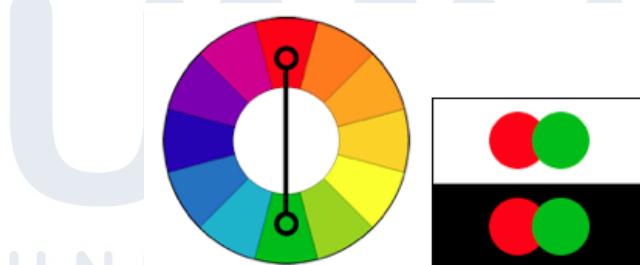
Klasifikasi warna tersebut membantu desainer dalam mengeksplor warna dan memperindah hasil karya desain. Dengan warna, karya akan lebih mencolok dan menarik. Penggunaan warna yang sesuai, akan membantu karya terlihat nyata dan memiliki arti yang kuat. Sehingga, pencampuran warna harus tetap sesuai, agar karya tetap terlihat selaras, tidak berantakan dan tidak keluar jalur.

#### 2.4.2.2 Jenis Warna pada *Colour Wheel*

Dalam colour wheel, terdapat beberapa jenis warna berdasarkan keharmonisannya (Putra, 2020). Terdapat 5 jenis gabungan warna, yaitu :

##### 1. Warna Komplementer

Warna komplementer merupakan warna yang bersebrangan 180 derajat pada *colour wheel*. Warna komplementer sering digunakan untuk menunjukkan sebuah desain yang memiliki tingkat kekontrasan yang tinggi. Sehingga, warna terlihat jelas satu sama lain.



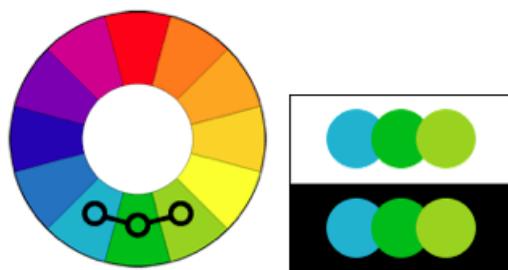
Gambar 2.21 Warna Komplementer

Sumber :dkv.binus.ac.id

Warna komplementer merupakan 2 warna kontras seperti gambar diatas, terlihat warna tersebut sangat nyata. Contoh warna komplementer adalah merah-hijau, biru-jingga, ungu-kuning, dll.

## 2. Warna Analogus

Warna analogus merupakan 3 warna atau lebih yang saling berdekatan pada *colour wheel*. Warna analogous merupakan gabungan dari warna-warna yang nyaman untuk dilihat dan sering ditemukan pada desain objek seperti, daun, pohon, rerumputan, dll.



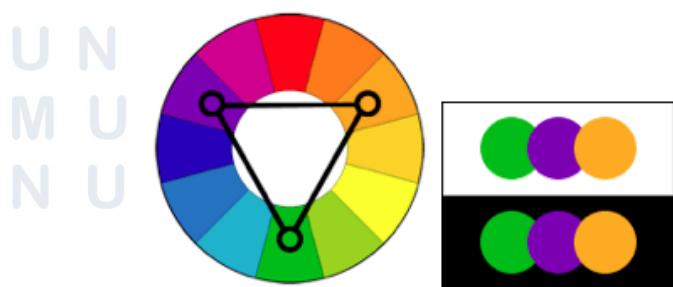
Gambar 2.22 Warna Analogus

Sumber :dkv.binus.ac.id

Warna analogus termasuk dalam warna yang ceria dan cerah, sehingga sering digunakan untuk karya yang berhubungan dengan alam. Sehingga, warna analogous merupakan warna natural dan enak untuk dipandang.

## 3. Warna *Triadic*

Warna *triadic* merupakan warna yang dapat dilihat dari titik pada *colour wheel* yang membentuk segitiga sama sisi. Dari 3 warna *triadic* tersebut, menghasilkan warna yang cerah, sehingga warna tersebut kontras satu sama lain.



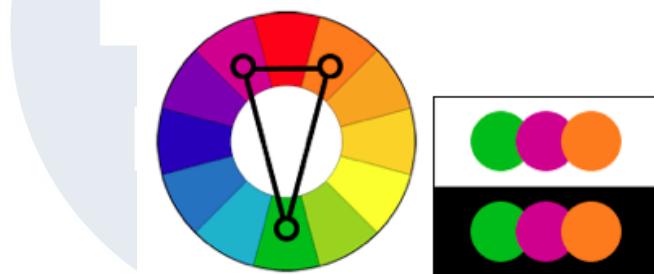
Gambar 2.23 Warna Triadic

Sumber :dkv.binus.ac.id

Warna triadic dapat dilihat dari gambar diatas, yaitu kombinasi 3 warna hue, yang relatif memiliki jarak yang sama pada *colour wheel* dan membentuk segitiga. Sehingga, warna triadic merupakan warna-warna yang terlihat berirama dan kontras.

#### 4. Warna *Split Komplementer*

Warna split komplementer juga terhubung ke dalam 3 titik yang membentuk segitiga. Warna-warna yang dihasilkan oleh *split* komplementer mirip dengan warna komplementer, hanya saja ditambahkan 1 warna.



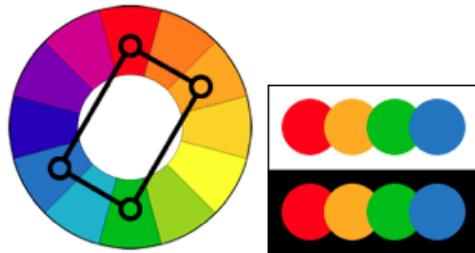
Gambar 2.24 Warna split Komplementer

Sumber :dkv.binus.ac.id

Warna *split* komplementer bisa dilihat dari gambar diatas, titik warna tersebut membentuk seperti segitiga atau huruf Y terbalik. Warna-warna yang dihasilkan oleh *split* komplementer, seperti oranye, ungu, dan hijau. Warna-warna tersebut menghasilkan warna yang harmonis dan sedikit kontras.

#### 5. Warna *Tetradic (Rectangle)*

Warna tetradic merupakan warna komplementer yang ditambahkan 2 warna. Warna-warna tersebut membentuk persegi panjang pada *colour wheel*. Dengan warna tersebut, tetradic menghasilkan warna yang mirip dengan skema warna komplementer, yaitu kontras dan cerah.



Gambar 2.25 Warna tetradic

Sumber :dkv.binus.ac.id

Kombinasi dari dua warna komplementer tersebut membentuk titik seperti persegi panjang yang bersebrangan. Perpaduan keempat warna ini menciptakan warna yang kontras, yaitu warna dingin dan warna hangat. Warna dingin dan warna hangat yang dihasilkan tetap terlihat seirama dan harmonis.

Penggunaan jenis warna pada *colour wheel* sangat berpengaruh pada keseluruhan karya. Dengan *colour wheel*, setiap penggunaan warna akan selaras dengan teori yang sudah ada. Sehingga, pentingnya memahami jenis *colour wheel*, agar warna tidak berantakan dan sesuai pada elemen desain yang dibuat.

## 2.5 Ilustrasi untuk Anak

Ilustrasi merupakan daya tarik yang sangat penting pada perancangan sebuah buku anak. Dengan adanya ilustrasi, penulis lebih mudah dalam menyampaikan dan memberikan penjelasan pada isi konten, sehingga pembaca lebih mudah dalam berimajinasi (Soedarso, 2014). Ilustrasi yang menarik, menjadi salah satu sarana dalam mendukung sebuah alur cerita dan dapat juga memenuhi *white space* agar tidak polos. Sebuah gambar atau ilustrasi menjadi poin penting dalam buku anak, bahkan remaja dan dewasa juga membutuhkan gambaran visual seperti ilustrasi (Zeegen, 2005).

Ilustrasi yang baik akan menjunjung komunikasi yang baik kepada pembaca, serta memudahkan penulis dalam penyampaian pesan yang tidak bisa diungkap dengan tulisan (Arifin dan Kusrianto, 2009). Anak usia dini yang masih terpaku pada visual akan tertarik pada ilustrasi dan penggunaan warna yang cerah,

dibandingkan dengan tulisan. Gambar ilustrasi dapat dibagi menjadi 3 jenis, yaitu ilustrasi naturalis, dekoratif, kartun, dan karikatur (Soedarso, 2014). Dengan jenis tersebut, karya dapat eksplor lebih banyak sesuai dengan karakter desain yang ingin dibuat. Dengan jenis ilustrasi yang berbeda, hasil karya akan memiliki arti yang berbeda. Gaya ilustrasi juga membantu anak lebih eksplor dan berimajinasi. Sehingga, ilustrasi dalam suatu karya akan membuat anak lebih tertarik, tidak bosan dan tetap fokus.

### **2.5.1 Fungsi ilustrasi untuk Anak**

Ilustrasi pada anak akan sangat membantu orang tua dalam menuntun anak belajar, sehingga anak lebih mudah mengerti dan mengingat dengan adanya ilustrasi. Menurut (Nurani et al., 2014) terdapat beberapa fungsi pada ilustrasi untuk anak, yaitu :

1. Ilustrasi akan membantu anak dalam menggambarkan situasi atau peristiwa pada isi konten.
2. Ilustrasi mampu menarik perhatian anak dengan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan tulisan panjang.
3. Ilustrasi dengan warna yang *vibrant*, ekspresi karakter yang unik, dan objek ilustrasi lainnya akan menambah perhatian anak.
4. Teks yang disertai ilustrasi juga membantu anak dalam berimajinasi lebih luas.
5. Ilustrasi juga membantu stimulasi anak dalam berpikir dan memahami kata-kata.

Dengan adanya ilustrasi, anak akan mengasah otaknya dengan berimajinasi dalam membayangkan isi pesan yang ingin disampaikan. Dengan begitu, orang tua juga akan terbantu saat mengajarkan anaknya.

### **2.6 Edukasi Seksual Anak Usia Dini**

Anak usia dini tergolong dalam anak yang aktif, serta memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi. Dengan rasa ingin tahu tersebut, anak akan mengeksplor lebih tentang dirinya. Di zaman sekarang, anak sudah terpapar dengan dunia teknologi dan sosial media, sehingga terdapat dampak negatif yang perlu diperhatikan untuk anak. Kemungkinan besar anak akan melihat berita yang kurang

senonoh dan tidak sesuai untuk tontonan anak-anak. Sehingga, anak perlu diberikan edukasi sejak dini, salah satu edukasi yang penting bagi anak yaitu, edukasi seksual (Sugiasih, 2011).

Rasa ingin tahu yang tinggi pada anak, memungkinkan anak untuk bertanya banyak hal. Tidak menutup kemungkinan anak akan bertanya mengenai tubuhnya ataupun anggota badannya. Hal tersebut masuk kedalam edukasi seksual sejak dini, dengan mengenal, merasa aman, dan merasa nyaman pada anggota badannya. Namun, di Indonesia masih ada orang tua yang menganggap hal tersebut tabu, salah satunya karena faktor kebudayaan. Edukasi seksual di Indonesia masih dianggap porno dan sifatnya pribadi, sehingga tidak merasa penting untuk diutarakan kepada orang lain (Dwiyani, 2004). Sehingga, banyak orang tua yang kebingungan dalam mengedukasi dan menyampaikan dengan baik kepada anak.

Pemberian edukasi seksual pada anak usia dini harus sesuai dengan usia dan cara berpikir anak. Salah satu alasan mengapa anak usia dini perlu edukasi seksual adalah sebagai upaya dalam pencegahan kekerasan seksual (Haroh M., et al., 2025). Pemberian edukasi kepada anak usia dini banyak yang menggunakan metode bercerita, sehingga anak mudah membayangkan dan lebih mudah mengingat apa yang disampaikan. Dengan media yang sesuai, materi yang disampaikan juga akan lebih mudah disampaikan. Materi edukasi seksual untuk anak usia dini, dapat berupa pengenalan pada area privasi dan membedakan sentuhan yang boleh dan tidak boleh. Selain itu, anak juga perlu mengenal area privasi dengan nama biologis, tanpa bahasa kiasan. Dengan edukasi seksual yang diberikan sejak dini, anak memiliki arahan agar tidak mendapatkan informasi yang salah dari lingkungan sekitarnya, termasuk media digital.

Salah satu sumber informasi yang paling besar untuk anak adalah orang tua. Sebaiknya, orang tua terbuka dengan edukasi seksual yang sehat, jujur dan tetap memberikan rasa hormat kepada tubuh sang anak (Sugiasih, 2011). Anak usia dini masuk kedalam fase phallic, dimana mereka mulai merasakan dan sadar atas alat kelaminnya. Hal tersebut dapat membuat anak eksplor dengan menyentuhnya, bahkan menggesekkannya. Sehingga, orang tua perlu mengarahkan agar anak tidak terkena infeksi kulit. Infeksi kulit yang rentan terjadi pada anak, yaitu impetigo.

Impetigo disebabkan oleh bakteri *Staphylococcus aureus*, yang terjadi karena anak tidak menjaga kebersihan kulit. Bakteri ini berkoloni, berbentuk bundar, dan berwarna abu-abu hingga hitam pekat (Rahayu, 2023). Bakteri tersebut akan berkembang biak pada kulit anak yang jika tidak dijaga kebersihannya.

Dengan edukasi seksual sejak dini, anak lebih sadar akan bahaya diluar dan belajar dalam menjaga dirinya. Secara sederhana, anak usia dini juga perlu tahu bagian tubuh mana yang termasuk pribadi dan tidak boleh disentuh oleh orang lain. Sehingga, edukasi seksual pada anak usia dini merupakan bekal dan modal untuk anak dalam menjaga dirinya dari berbagai penyimpangan dan kekerasan yang masih ada (Zubaedah, 2016).

#### **2.6.1 Manfaat Edukasi Seksual pada Anak Usia Dini**

Edukasi seksual pada anak usia dini menjadi bekal awal untuk anak dalam menjaga dirinya. Bertambahnya usia anak, anak tidak selalu bersama orang tua, sehingga bekal tersebut sangat membantu anak dalam memiliki batasan atas tubuhnya. Banyak manfaat yang didapatkan saat anak usia dini diberikan edukasi seksual (Tretsakis, 1993), yaitu :

1. Memudahkan anak dalam mengenal dan menerima tubuhnya dalam keseluruhan, dengan adanya perubahan fase pubertas.
2. Memahami edukasi seksual dengan tidak tabu dan lebih terbuka kepada orang tuanya, namun tetap dalam batasan.
3. Anak akan merasa percaya diri akan tubuh dan jenis kelaminnya.
4. Edukasi seksual sejak dini, dapat memuaskan rasa ingin tahu anak dan mengurangi cara berpikir yang tidak sehat.
5. Dengan terbukanya anak mengenai edukasi seksual pada orang tua, anak akan lebih terbuka dengan hal yang lainnya.
6. Edukasi seksual yang diajarkan dengan sehat dan terarah, dapat mengurangi informasi negatif dalam lingkungan luar.

Banyak yang mengira edukasi seksual diberikan kepada anak yang mulai remaja hingga remaja (Ismiulya et al., 2022). Sehingga, dengan

banyaknya manfaat tersebut, diharapkan edukasi seksual pada anak usia dini bisa diterapkan dan tidak merasa tabu.

## 2.7 Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan anak yang baru lahir hingga umur 6 tahun. Anak usia dini, anak memiliki kebutuhan khusus atas psikologis, edukasi, dan fisik yang lebih kompleks. Pada usia dini 3-5 tahun, rasa ingin tahu anak akan semakin tinggi. Sehingga, usia tersebut menentukan kepribadian anak dan pembentukan karakter (Akbar, 2020). Dengan perkembangan yang pesat, tidak hanya membutuhkan makanan bergizi, namun juga bekal dalam akademis agar otak sudah mulai terasah untuk berpikir.

Anak usia dini dapat dikatakan juga sebagai *golden age*, dimana anak akan lebih cepat belajar dan meniru atas apa yang dilihat. Dalam pemberian pendidikan pada anak usia dini, diperlukan rangsangan yang dapat menstimulasi otak dan motorik. Anak perlu dituntut untuk belajar dan meningkatkan potensi, agar mampu menghadapi permasalahan secara kreatif. Dengan tingginya rasa ingin tahu pada anak usia dini, anak akan lebih peka dan bertumbuh kembang secara natural. Proses tumbuh kembangnya anak, dapat dimulai dari dini dengan berbincang dan memberikan benda-benda yang memiliki tekstur untuk meningkatkan motorik pada anak. Bentuk perkembangan anak usia dini dibagi menjadi 5 (Saputra, 2018), yaitu:

1. Perkembangan Fisik
2. Perkembangan Perilaku
3. Perkembangan Kognitif
4. Perkembangan Kepribadian
5. Mulai Belajar dalam Taman Kanak-Kanak

Dengan perkembangan anak yang cepat, orang tua perlu mengarahkan dengan pendekatan pembelajaran yang variatif. Dengan media pembelajaran yang variatif dan penyampaian yang berbeda, akan membuat anak lebih banyak belajar dan lebih fokus. Dengan perkembangan yang cepat, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan usia *golden age*, dimana anak akan lebih banyak eksplor dan mudah meniru apa yang dia lihat.

### **2.7.1 Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini**

Kognitif pada anak merupakan kecerdasan anak saat beradaptasi di lingkungan dan keterampilan anak saat mengingat sesuatu (Wiyani, 2014). Anak usia dini mengalami perkembangan kognitif yang sangat pesat. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak yaitu, dalam bersosialisasi, emosionalisasi, dan interaksi dengan orang tua (Saputra, 2018). Perkembangan kognitif pada anak, membantu anak dalam berpikir lebih kritis dan mencoba menyelesaikan masalah sendiri (Khadijah, 2016). Dengan kecerdasan tersebut, anak juga diasah kemampuannya dalam berpikir kreatif, imajinatif, dan berbahasa dengan baik.

Perkembangan kognitif pada anak membantu anak belajar memutuskan mana yang benar dan yang salah. Dengan begitu, anak akan belajar dalam memecahkan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolis. Manfaat perkembangan kognitif dalam hal akademik, meningkatkan pemahaman anak dalam belajar mata pelajaran di sekolah, seperti sains, matematika, dan bahasa. Perkembangan kognitif anak memiliki potensi yang berbeda-beda. Dengan perkembangan yang kuat, anak akan lebih mudah mengingat dan memahami pelajaran. Hal ini juga berpengaruh pada keterampilan berpikir dan memecahkan masalah secara kreatif. Perkembangan kognitif pada anak usia dini dapat menjadi bekal dalam keterampilan memecahkan masalah pada masa remaja (Blair dan Razza, 2007). Sehingga, perkembangan kognitif pada anak sangat berpengaruh pada masa depan anak.

### **2.7.2 Perkembangan Bahasa pada Anak Usia Dini**

Perkembangan bahasa pada anak usia dini, masih perlu arahan orang tua. Mereka masih mengucapkan kata yang berulang dan dramatisasi. Metode pembelajaran bahasa pada anak, termasuk dalam media alat komunikasi. Media tersebut dapat berupa, buku cerita bergambar, video pembelajaran, belajar, bermain peran, dll. Dengan media tersebut, perkembangan bahasa pada anak dapat meningkat, dengan bercakap-cakap, mengeluarkan ekspresi, dan emosi. Metode tersebut mengasah motorik anak, sehingga anak dapat

mengucapkan huruf, simbol, bunyi, puisi, dll. Dengan bertambahnya kosa kata pada anak, motorik anak akan merangsang perkembangan otak (Kurnia, 2019).

Aspek perkembangan bahasa pada anak sangat penting dalam komunikasi secara lisan, maupun tertulis. Perkembangan bahasa pada anak, dapat dipelajari dari lahir, dengan diajak bicara saat mandi ataupun saat digendong. Setelah itu, dipelajari saat anak usia dini dengan beberapa media yang interaktif, lalu anak remaja yang dapat diajak berbincang (Lestari, 2021). Terdapat beberapa klasifikasi perkembangan bahasa pada anak, klasifikasi ini dibagi menjadi 2 tahap (Saputra, 2018) :

1. Umur 2-2,6 tahun
  - a. Mulai bisa menyusun satu kalimat tunggal.
  - b. Mulai paham dengan perbandingan ukuran benda.
  - c. Lebih banyak bertanya dan lebih banyak eksplorasi.
  - d. Mulai menggunakan kata imbuhan
2. Umur 2,6-6 tahun
  - a. Sudah paham menggunakan kalimat majemuk.
  - b. Sudah bisa berpikir kritis, seperti bertanya sebab-akibat suatu hal.

Selama anak diajarkan bertutur kata yang baik sejak usia dini, anak akan terbiasa untuk berbincang dengan baik dan mengasah anak dalam kepercayaan diri saat *public speaking*. Sehingga, pentingnya peran orang tua dalam mengajarkan anak dalam tutur kata yang baik.

### 2.7.3 Literasi Anak usia dini

Literasi tidak hanya kemampuan membaca dan menulis, namun juga kemampuan dalam memahami dan menganalisis suatu tulisan (Basyiroh, 2017). Dalam literasi anak, perkembangan literasi berhubungan dengan cara berkomunikasi dan berbahasa. Dengan komunikasi, anak usia dini lebih mudah merespon situasi dengan perasaan dan apa yang ia lihat. Kemampuan

berkomunikasi anak, akan berpengaruh pada perkembangan sosial, emosi dan kognitif (Harlock, 1978).

Anak usia dini akan lebih mudah menangkap pada apa yang dia lihat dan ia dengar di lingkungannya, dengan kemampuan literasi, anak akan lebih paham pada sekitarnya. Dengan kemampuan kognitif, anak lebih fasih dalam berkomunikasi di lingkungan dan meningkatkan rasa percaya diri. Kemampuan berkomunikasi sama dengan kemampuan membaca dan menulis, sehingga literasi merupakan poin dasar yang harus dimiliki anak usia dini.

#### **2.7.4 Media Edukasi Anak Usia Dini**

Dalam memberikan edukasi kepada anak usia dini mempunyai banyak cara. Cara belajar anak usia dini perlu mempunyai strategi yang berbeda sesuai dengan karakteristik anak. Pembelajaran yang dapat diberikan kepada anak usia dini, dapat dibangun dengan permainan saat belajar (Wahyuni, 2020). Tidak hanya pembelajaran yang mempengaruhi intelektualitas anak, namun struktur kognitif pada otak juga akan berpengaruh. Dalam melatih struktur kognitif, anak perlu proses interaksi yang ada pada lingkungannya. Dari proses interaksi tersebut, anak akan melalui proses pembelajaran yang lebih efektif. Edukasi anak usia dini membutuhkan peran media yang dapat membantu anak berkreasi, berimajinasi, dan improvisasi. Peran media juga membantu meningkatkan kecerdasan anak dan membantu orang tua dalam penyampaian pesan kepada anak (Windayana, 2018).

Media pembelajaran untuk anak membantu dalam pembawaan informasi dan penyampaian ilmu. Media pembelajaran yang diberikan kepada anak usia dini perlu bervariasi agar anak lebih tertarik (Safira, 2020), diantaranya:

##### **1. Model atau Miniatur**

Model atau miniatur merupakan jenis media yang berwujud 3 dimensi ataupun berbentuk nyata. Media ini dapat berbentuk mainan anak, seperti alat kedokteran, mobil-mobilan, ataupun

maket. Media ini dapat digunakan untuk anak usia dini dengan ukurannya yang kecil dan ringan memudahkan anak dalam mengeksplor.

## **2. Media Visual**

Media visual merupakan media yang mengutamakan indra penglihatan, seperti majalah, buku, dll. Media visual diutamakan dalam segi gambar, interaktivitas, cerita, dll. Media visual yang paling banyak digunakan yaitu, buku. Namun, buku untuk anak usia dini perlu disesuaikan kembali agar anak lebih mudah memahaminya.

## **3. Media Audio**

Media audio merupakan media yang mengutamakan indra pendengaran, seperti lagu anak-anak, radio anak-anak, dan penyampaian cerita secara audio. Cerita yang disampaikan juga perlu jelas dan dirangkai secara sederhana, serta dengan intonasi yang perlu disesuaikan.

## **4. Media Audio Visual**

Media audio visual merupakan gabungan antara gambar dan suara, seperti dalam bentuk video maupun buku cerita yang memiliki *button* suara. Edukasi dengan media ini, banyak diminati oleh anak usia dini, karena melibatkan penglihatan dan pendengaran secara bersamaan.

Dari seluruh media edukasi yang digunakan untuk anak usia dini, yang paling berpengaruh adalah pada segi visual. Aspek perkembangan anak akan dipengaruhi oleh aspek visual seperti pada media buku cerita bergambar pada anak usia dini. Media buku cerita bergambar membantu anak usia dini dalam segi emosional, bahasa, dan keterampilan. Dengan visual dan alur cerita yang diberikan, anak juga mengenal beberapa jenis karakteristik dan latar yang diberikan. Buku cerita anak usia dini cenderung menggunakan bahasa yang

ringan dengan gaya bahasa sehari-hari. Selain itu, gambar yang digambarkan harus sesuai dengan teks agar anak lebih paham dan mudah dalam membayangkannya (Ngura E, 2020) Sehingga, pentingnya orang tua dalam memilih dan penggunaan media yang sesuai pada anak saat belajar.

## 2.8 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan, membantu penulis dalam mencari kebaruan atas karya yang sudah pernah ada. Berikut merupakan penelitian yang relevan dengan topik dan kebaruannya :

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan Buku Interaktif Digital Edukasi Seks untuk Anak-anak Usia 4- 6 Tahun	Wardhana et al.	Membahas masih banyaknya kasus pelecehan seksual pada anak dan media pembelajaran yang kurang interaktif untuk anak usia dini.	- Membuat buku interaktif untuk edukasi seksual secara digital - Menghasilkan buku digital yang interaktif dan dapat dimainkan oleh anak, seperti <i>game</i> .
2.	Pengaruh Media Busy Book Dalam Memperkenalkan Pendidikan Seks pada Anak Usia Dini	Nia Yanti, Diana, Iin Maulina (2025)	Membahas bahwa edukasi seksual masih tabu dan orang tua banyak yang malu dalam mengajarkan edukasi seksual untuk anak usia dini.	Menghasilkan <i>busy book</i> yang dapat mengasah motorik anak dengan banyaknya interaksi game, seperti <i>connect the dot</i> , memasangkan gambar,dll.

3.	Perancangan Activity Book dengan Permainan Puzzle Menggunakan Teknik Ilustrasi Watercolour sebagai Upaya Pendidikan Seksual pada Anak Usia 4-8 Tahun.	Hinunggal Palawa Kresna (2024)	Mengedukasi anak untuk perlawanan diri saat anggota tubuh yang private disentuh oleh orang lain.	Menghasilkan media activity book ilustrasi dan terdapat permainan puzzle magnet game dalam buku.
----	---	--------------------------------	--	--

Edukasi seksual pada anak merupakan informasi yang perlu diperhatikan oleh orang tua kepada anak. Edukasi seksual yang diberikan kepada anak akan menjadi bekal dalam tumbuh kembang anak. Tidak hanya mengenal tubuhnya, anak juga akan lebih peduli terhadap dirinya, dengan merasa aman, memiliki aturan, dan batasan pada tubuhnya. Dengan begitu, anak akan balajar merawat dan menjaga tubuhnya dengan baik.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang sudah ditemukan, disimpulkan bahwa edukasi seksual pada anak usia dini sangat penting. Namun, disayangkan masih banyak orang tua yang merasa itu hal tabu dengan memberikan edukasi seksual pada anak saat sudah remaja/dewasa. Selain itu, orang tua juga kesulitan dalam mencari media yang cocok dalam penyampaian edukasi seksual pada anak usia dini. Dengan banyaknya media, anak usia dini akan lebih paham dengan media interaktif. Dengan media interaktif, penyampaian informasi mengenai edukasi seksual akan lebih mudah dipahami dan sangat membantu orang tua dalam menyampaikan informasi saat mengajarkan anak. Dengan media yang sudah ada, penulis melihat peluang untuk meningkatkan perancangan pada konten informasi, ilustrasi, dan interaksi yang perlu ditambahkan, seperti alur cerita, teksstur dan permainan yang memudahkan anak dalam mengulang materi yang sudah disampaikan.