

MEDIA PEMBELAJARAN SEKS UNTUK REMAJA

Alvin Nurbayhaqi^{1*}, Zaitun Y.A Kherid², Mudjiati³

^{1,2}Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta

¹ alvinurbayhaqi@gmail.com, ²eza_kherid@unj.ac.id, ³kmudjiati@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dibuat berdasarkan keresahan sosial yang terjadi di kalangan remaja. Banyak terjadi penyimpangan disekitar tempat tinggal kita seperti penyimpangan seksual. Gaya hidup remaja zaman sekarang yang memiliki pola pikir hidup bebas. Penulis membuat karya interaktif ini guna membantu belajar remaja juga orang tua untuk mempermudah mengedukasi anaknya dirumah dengan tampilan yang menarik sehingga tidak membosankan. Sehingga dapat bermanfaat bagi remaja sekaligus menyadarkan mereka dari penyimpangan seksual. Materi tentang pendidikan seks untuk remaja terdapat dalam Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas kelas 2 pada mata pelajaran sosiologi dan Biologi serta Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Terpadu. Berdasarkan studi tren produk sejenis belum ditemukan adanya media interaktif materi pendidikan seks untuk remaja. Oleh karena itu fokus karya dalam tugas akhir ini adalah membuat media interaktif yang memiliki nilai edukasi yaitu perkembangan remaja, secara biologis, sosial, dan penyakit menular seks. Teknik yang diterapkan adalah komputerisasi *digital* berbasis *flash* dengan gaya ilustrasi *realis*. Adapun segmen pengguna media interaktif ini ditujukan kepada siswa agar materi tersebut menjadi lebih mudah dimengerti serta meningkatkan kemampuan berpikir sampai dengan tahap *High Order Thinking Skills (HOTS)* yaitu *creating* sesuai dengan teori *Taxonomy Bloom*.

Kata Kunci: Media Interaktif, Pendidikan seks, Perkembangan Remaja.

SEX LEARNING MEDIA FOR YOUTH

Abstract

This research was based on social unrest that occurred among adolescents. Many deviations occur around where we live such as sexual deviations. Lifestyle of adolescents today who have the mindset of free life. The author makes this interactive work to help learn teens and parents to make it easier to educate their children at home with an attractive appearance so it is not boring. So it can be useful for adolescents as well as making them aware of sexual deviations. Material about sex education for adolescents is available in the 2013 Middle School Class 2 Middle School Curriculum on Sociology and Biology as well as the Education Unit Level Curriculum (KTSP) on Integrated Social Sciences (IPS) subjects. Based on studies of similar product trends there has not been found any interactive media of sex education material for teenagers. Therefore the focus of the work in this thesis is to create interactive media that have educational value, namely the development of adolescents, biologically, socially, and sexually transmitted diseases. The technique applied is flash-based digital computerization with realist illustration style. The interactive media user segment is aimed at students so that the material becomes easier to understand and increases the ability to think up to the High Order Thinking Skills (HOTS) stage, which is creating according to Bloom's Taxonomy theory.

Keywords: Interactive Media, Sex Education, Youth Development.

PENDAHULUAN

Meningkatnya tingkat kekerasan seksual terhadap remaja pada tahun 2016 membuat keprihatinan bagi seluruh masyarakat. Catatan pada Badan Pemberdayaan Perempuan Perlindungan Anak Dan Keluarga Berencana (BP3AKB), angka kekerasan seksual anak hingga juni 2016 sebanyak 44 kasus, meningkat dari tahun sebelumnya yang hanya mencapai 33 kasus kekerasan seksual anak pada juni 2015.

Ketua KPAD Kota Bekasi terpilih, Aris Setiawan, mengatakan dari sekian jenis kasus yang terjadi, kasus pelecehan seksual dan persetubuhan menjadi kasus yang mendominasi pada empat tahun terakhir. Pada tahun 2015, dari 100 kasus yang ada, pelecehan seksual dan persetubuhan menjadi kasus yang mendominasi yakni sebanyak 26 dan 27 kasus. Sementara di tahun 2016, dari 127 kasus yang ada, pelecehan seksual menunjukkan angka 42 kasus, sementara persetubuhan berada di angka 24 keduanya lebih tinggi dari kasus-kasus yang lain. “Untuk kasus pada tahun 2017, dari 198 kasus yang ada, 67 kasus pelecehan seksual, sementara lebih sedikit 13 kasus persetubuhan.

Sekolah dipilih karena sebagian besar anak banyak menghabiskan waktunya di sekolah. Guru memiliki waktu yang lebih banyak dalam berinteraksi dengan anak dibandingkan dengan polisi, tenaga medis maupun profesional lain yang bekerja dalam ranah kesehatan mental. Remaja yang duduk di bangku SMA sering mengalami hambatan dan masalah dalam menjalani masa remajanya, biasanya masalah tersebut muncul dalam bentuk perilaku bermasalah, seperti merokok, penggunaan narkoba, tawuran, dan perilaku seksual berisiko.

Ada orang tua dan guru yang mampu memberikan jawaban berkaitan dengan rasa ingin tahu mereka, namun

cukup banyak yang merasa kerepotan saat harus memberikan jawaban yang tepat sesuai dengan usia remaja. Berbicara mengenai seks masih banyak yang beranggapan bahwa seks hanya patut diperbincangkan oleh mereka yang telah dewasa atau bagi mereka yang sudah berumah tangga. Bagi remaja, tidak sepantasnya mengetahui tentang seks. Padahal sebenarnya seks tidak hanya berkaitan dengan hubungan seksual saja, namun dapat berkaitan dengan jenis kelamin, alat kelamin dan seluk beluknya organ reproduksi serta peran, kewajiban dan tanggung jawab remaja sebagai bagian dari masyarakat. Oleh karena itu pentingnya sosialisasi atau pendidikan mengenai seksual remaja yang mampu memberikan pencerahan kepada para remaja agar lebih waspada dengan tindakan menyimpang dikalangan remaja seperti pelecehan hingga kekerasan seksual remaja.

Guna membantu mengatasi dampak dari permasalahan-permasalahan yang telah dibahas pada paragraf sebelumnya dan demi meningkatkan pemahaman remaja, diperlukan perancangan media pembelajaran yang bersifat praktis, menarik, menyenangkan (*fun learning*), dan juga mudah dipahami. Media pembelajaran tersebut adalah “Multimedia Interaktif” yang secara khusus memiliki kemampuan yang efektif dan unik sebagai sarana penyampaian informasi dan komunikasi.

Multimedia interaktif dapat membantu mempertajam pesan yang disampaikan dengan kelebihannya menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan. Jadi, dalam penggunaan multimedia interaktif melalui komputer akan terjalin interaksi dua arah yang bersifat atraktif dan lebih hidup, sehingga mampu menarik minat belajar anak dan mempercepat pemahaman materi setelah melewati berbagai pertimbangan yang telah dikemukakan di atas, akhirnya

tercetuslah penciptaan karya seni rupa ini dengan judul media pembelajaran interaktif pendidikan seks untuk remaja.

Tujuan dibuat nya penelitian ini adalah untuk memperbaiki pola pikir remaja Indonesia melalui media interaktif yang menarik dan edukatif tentang pendidikan seks sehingga dapat mengubah pola pikir anak menjadi lebih baik lagi bahwa seks itu bukan lagi hal yang tabu untuk diperbincangkan. Memberikan pengertian yang memadai mengenai perubahan fisik, mental dan proses kematangan emosional yang berkaitan dengan masalah seksual pada remaja. Memberikan pengetahuan tentang kesalahan dan penyimpangan seksual agar individu dapat menjaga diri dan melawan eksploitasi yang dapat mengganggu kesehatan fisik dan mentalnya.

Untuk membuat suatu sikap emosional yang sehat terhadap masalah seksual dan membimbing remaja ke arah hidup dewasa yang sehat dan bertanggung jawab terhadap kehidupan seksualnya. Manfaat yang didapat dari karya ini untuk remaja yaitu menyediakan media interaktif edukatif mengenai pendidikan seks yang dapat menjadi sumber belajar dan motivasi dalam aspek-aspek kehidupan. Untuk masyarakat yaitu dapat membantu mereka dalam membelajarkan pendidikan seks melalui media belajar yang menyenangkan bagi siswa maupun anak-anaknya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengumpulan data, dan gagasan ide penelitian ini disusun terdiri dari 3 aspek berdasarkan teori Maurice Baret. Yang pertama aspek konseptual memulai ide dan gagasan dari konsep maupun materi. Lalu aspek visual dimulai dengan menentukan jenis karakter dari berbagai gaya karakter. Dilanjutkan dengan aspek operasional, aspek ini adalah tahap dimana


pembuatan storyboard, dan komponen – komponen lainnya yang mengandung unsur sesuai dengan tema atau konsep.





HASIL DAN PEMBAHASAN





Peneliti melakukan pengamatan dan mengumpulkan beberapa kasus yang terjadi dikalangan remaja seperti penyimpangan sosial terlebih kasus penyimpangan seksual remaja. Setelah pengumpulan data tersebut dirasa cukup, penulis langsung memulai tahap produksi. Proses penciptaan karya membutuhkan beberapa alternatif rancangan awal yang diperlukan sesuai dengan materi yang penulis angkat. Adapun beberapa alternatif rancangan tersebut adalah sebagai berikut:

Flow chart merupakan skema program sebagai alat bantu menjelaskan proses agar alur penggunaan CD interaktif terlihat jelas. Berikut adalah rancangan *flow chart*. Selanjutnya berlanjut ke pembuatan *Moodboard* media interaktif Pendidikan seks untuk remaja ini menggunakan medium komputer PC atau *notebook* berisi berbagai segmen pengetahuan tentang laki laki dan perempuan menyangkut tentang tugas dan peran sebagai remaja.





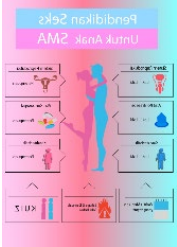


Tahap Eksplorasi karakter

No	Eksplorasi Tokoh	Keterangan
1.		Mengadopsi karakter pribadi dengan mengikuti pakaian yang penulis pakai. Karakter ini terinspirasi dari gaya penulis pada saat duduk dibangku SMA. Warna yang digunakan juga sesuai dengan pakaian yang penulis punya.

2		<p>Karakter ini dibuat berdasarkan kehidupan anak- anak elit di jakarta selatan anak konglomerat yang hidup dengan aturan yang dibuat sendiri.</p> <p>Begitu pun warna rambut yang nyentrik seakan memiliki kebebasan.</p>
3		<p>Karakter ini dibuat berdasarkan kebiasaan anak anak sma dengan cara berpakaian casual pada saat nongkrong berkumpul bersama teman – teman.</p> <p>Pakaian yang digunakan simpel dan trendy.</p>
4.		<p>Karakter ini dibuat sesuai dengan gaya laki – laki remaja yang beranjak dewasa dengan pakaian formal untuk bekerja.</p> <p>Warna yang digunakan memiliki unsur elegan.</p>
5.		<p>Karakter ini dibuat sesuai dengan gaya casual trendy anak remaja ditahun ini. Dengan gaya yang simple tetapi memiliki kesan girly.</p>

6.		<p>Karakter ini dibuat mengadopsi karakter anime jepang dan juga mengambil referensi dari suster. Karena mengambil referensi dari pendidikan seks.</p>
7.		<p>Karakter ini dibuat sesuai dengan fisik penulis yang menggunakan pakaian formal. Warna yang digunakan menggunakan warna berseberangan dan warna gradasi.</p>
8.		<p>Karakter ini diambil dari karakter wajah disney yang dimodifikasi dengan menggunakan baju dokter dengan tujuan sebagai pemandu aplikasi seks edukasi ini.</p>
9.		<p>Karakter ini dibuat berdasarkan referensi yang diambil dari bentuk karakter anime japan yang dimodifikasi dengan menggunakan baju atau pakaian dokter mengikuti tema yng digunakan tentang penyakit seks.</p>

Tahap Eksplorasi Interaktif desain bagian layout

NO	EKSPLOKASI MENU UTAMA	KETERANGAN
1.		<p>Konsep menu utama ini penulis ambil dari vidio game auditions. Dengan tema kepadatan kota dengan konsep siang hari.</p>
2.		<p>Konsep menu utama ini penulis ambil dari vidio game auditions. Dengan tema kepadatan kota dengan konsep malam hari.</p>
3.		<p>Konsep ini penulis buat formal seperti diagram dan warna yang digunakan adalah warna warna trend ditahun 2019.</p>
4.		<p>Konsep ini penulis buat dengan gaya diagram yang nantinya animasinya abergerak bergeser kekiri.</p>
5.		<p>Konsep ini penulis buat seperti diagram dengan background warna belakang yang mempunyai perbedaan gradasi.</p>
6.		<p>Konsep yang penulis buat mengikuti desain futuristik seperti tombol. Menggunakan bentuk tombol bulat dengan menggunakan warna – warna pokoknya.</p>
7.		<p>Konsep yang penulis buat menggunakan simbol kota bekasi sebagai lambang.</p>

Analisis Produk

Kekuatan dalam interaktif ini dilihat berdasarkan materi yang diberikan karena kurang lengkapnya materi yang diberikan sekolah mengenai tentang perkembangan remaja. Selain itu dilihat dari desain karakter yang unik dan menarik sehingga menjadi daya tarik remaja untuk melihat isinya.

Produk Hasil Penelitian / Penciptaan

Berdasarkan berbagai proses eksplorasi dalam penciptaan karya seni rupa, terciptalah karya salah satu elemen media interaktif dengan gaya desain semi realis. Produk ini berisikan satu buah flasdisk, satu buah manual book, dan satu buah materi book.



Gambar 1. Produk jadi (Dokumentasi pribadi, 2019)

Judul : Media Interaktif “ Pendidikan seks untuk remaja”

Ukuran : 14 x 22 cm

Bahan : File .swf 90 mb

Teknik : Ilustrasi Digital

KESIMPULAN

Guna membantu mengatasi dampak dari permasalahan-permasalahan yang telah disebutkan diatas diperlukan adanya media pembelajaran non formal pakaian adat yang bersifat praktis, menarik, menyenangkan (fun learning), dan juga mudah dipahami oleh kalangan anak-anak. Media pembelajaran tersebut adalah “media Interaktif” yang secara khusus memiliki kemampuan yang efektif dan unik sebagai sarana penyampaian informasi dan komunikasi.

Berdasarkan hasil evaluasi produk, dapat disimpulkan bahwa belajar tentang pengetahuan seks melalui media interaktif dapat merubah pola pikir negatif bagi anak-anak dan merubah pola pikir negatif menjadi hal yang patut diperhatikan dalam kehidupan sehari - hari. Dari hasil mengamati dan setelah menjawab kuis, anak-anak sudah dapat memahami pentingnya pendidikan seks. Selain itu tingkat kemampuan berpikir anak sudah sesuai dengan konsep

Low Order Thinking Skills dari teori Taxonomy Bloom. Penulis mendapatkan pernyataan bahwa lebih dari 50% responden ingin belajar lebih banyak lagi dari karya seminar penciptaan seni rupa ini.

Menyusun karya penciptaan ini dibutuhkan proses yang panjang dan waktu yang cukup lama, karena penulis melakukan semuanya secara sendiri tanpa adanya tim sebagaimana membuat projek pada umumnya seperti game atau animasi yang membutuhkan teamwork. Proses penyusunan dimulai dari tahap riset, yaitu pengumpulan data tentang informasi pendidikan seks ke berbagai sumber yang akan dijadikan materi. Dilanjutkan dengan tahap pembuatan seperti desain karakter, ilustrasi background, desain button, dan layout yang dilakukan dengan proses digitalisasi menggunakan software Adobe Photoshop dan Illustrator. Proses selanjutnya adalah menyatukan dan menganimasikan komponen tersebut

melalui software adobe flash dan director sehingga program dapat berjalan. Penyampaian materi dibuat agar siswa merasa senang dan tidak bosan dalam proses pembelajaran, yaitu dengan menggunakan media interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

Sanrock. 2007. *Adolescence* Perkembangan remaja : Perkembangan sosial, emosional, dan kepribadian : Penyakit menular seks, 418 – 420. Jakarta : Erlangga 2017.

Sanrock. 2007. *Adolescence* Perkembangan remaja : Proses – proses biologis dan perkembangan fisik : Perubahan fisik, 91 – 92. Jakarta : Erlangga 2017.

Sanrock. 2007. *Adolescence* Perkembangan remaja : Perkembangan biologis dan kognitif : Ciri pertumbuhan fisik, 84. Jakarta : Erlangga 2017.

Sanrock. 2007. *Adolescence* Perkembangan remaja : Perkembangan sosial, emosional, dan kepribadian : Pengaruh biologis dan sosial, 366 – 367. Jakarta : Erlangga 2017

FISHEL, CATHARINE. 2001. *DESIGNING FOR CHILDREN: MARKETING DESIGN THAT SPEAKS TO KIDS*. ROCKPORT PUBLISHERS.
[HTTP://WWW.AMAZON.COM/DP/1564968006/REF=RDR_EXT_TMB](http://www.amazon.com/dp/1564968006/ref=RDR_EXT_TMB) (DIAKSES 15 MARET,

REORIENTASI PENDIDIKAN SEKS TERHADAP ANAK USIA REMAJA DI

SEKOLAH (Memadukan Sains dan Agama dalam Pembelajaran)<https://media.neliti.com/media/publications/71551-ID-reorientasi-pendidikan-seks-terhadap-ana.pdf>

Widya Lestari. *PERAN ORANG TUA DALAM PENDIDIKAN SEKS PADA REMAJA*

http://eprints.ums.ac.id/41910/25/NA_SKAH%20PUBLIKASI.pdf (diakses pada 3 April 2017)

Dyah, Nuraini. R. 2012. *Parenting: Kekerasan Terhadap Anak*. Semarang: Semesta Bilinguals School.
<https://samaggi-phala.or.id/naskah-dhamma/pendidikan-seks-untuk-remaja-2/> (diakses 16 januari 2019)

Chen, Dunne, & Han, 2006; Chen, J., Dunne, M. P., & Han, P. (2004). Child sexual abuse in China: A study of adolescents in four provinces. *Child Abuse & Neglect*, 28, 1171-1186. doi:10.1016/j.chiabu.2004.07.003

Sarwono, Wirawan. 1997. *Psikologi Remaja*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.<https://dosenpsikologi.com/ccontoh-peran-remaja-dalam-masyarakat> (diakses 18 januari 2019)