

PANDUAN PENGUNAAN DAN PELAKSANAAN SIAP NIKAH ANTI *STUNTING*

**BADAN KEPENDUDUKAN DAN KELUARGA BERENCANA NASIONAL
DIREKTORAT BINA KETAHANAN REMAJA
TAHUN 2021**



Panduan Penggunaan dan Pelaksanaan Siap Nikah Anti *Stunting*

Pengarah	: Deputi Bidang Keluarga Sejahtera dan Pemberdayaan Keluarga (KSPK)
Penanggungjawab	: Direktur Bina Ketahanan Remaja
Editor	: Aldiar Lailifah Kurniavip
Tim Penulis	: Cikik Sikmiyati Asep Sopari Priyanti Uci Hasmana Mei Sasiwi Indah Nurwulan Vita Yulia Dewi Aldiar Lailifah Kurniavip
Kontributor	: Eko Yuliawan Prawiro Yudho Fajar Adi Farah Adibah Fitri Cahyani Oktriyanto





KATA SAMBUTAN

Pertama-tama marilah kita panjatkan puji dan syukur ke hadapan Allah SWT yang telah memberikan kita kemampuan, kesempatan dan sumber daya sehingga dapat menyelesaikan Panduan Penggunaan dan Pelaksanaan Siap Nikah Anti *Stunting*. Buku panduan ini merupakan acuan bagi Organisasi Perangkat Daerah Keluarga Berencana (OPD-KB) Kabupaten/Kota yang menjadi lokus desa *stunting* yang berada di 34 provinsi dan sudah ditetapkan oleh Pemerintah Pusat dan Daerah.

Stunting merupakan ancaman terhadap kualitas sumber daya manusia. Indonesia masih memiliki pekerjaan rumah mendasar dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia. *Stunting* adalah kondisi gagal tumbuh pada anak di bawah usia dua tahun yang disebabkan kekurangan gizi pada waktu yang lama (kronis). Data Riskesdas 2018 menunjukkan 1 dari 3 anak Indonesia mengalami *stunting*. Berdasarkan hasil kajian, di antara sekian banyak faktor yang berpengaruh pada kejadian *stunting* adalah kondisi gizi remaja putri sebagai calon ibu dan kondisi ibu saat hamil dan melahirkan. Tidak terpenuhinya salah satu komponen zat gizi pada masa remaja (terutama remaja putri sebagai calon ibu) dapat mengakibatkan hambatan pertumbuhan tinggi badan (*stunting*) pada bayi yang dilahirkan. Usia ibu saat hamil dan melahirkan juga berpengaruh pada kejadian *stunting*: makin muda usia ibu saat hamil, makin besar kemungkinannya untuk melahirkan anak yang *stunting* (Finlay, Ozaltin and Canning, 2011). Oleh karena itu, peningkatan status gizi remaja dan pendewasaan usia perkawinan menjadi salah satu upaya BKKBN dalam menurunkan angka prevalensi *stunting* di Indonesia pada tahun 2021.

Dalam percepatan penurunan *stunting*, Direktorat Bina Ketahanan Remaja melalui pendekatan wadah PIK Remaja oleh Pendidik Sebaya mendapatkan alokasi Dana Alokasi Khusus (DAK) Fisik Penugasan berupa Pengadaan Sarana Prasarana Penyiapan Kehidupan Berkeluarga Bagi Remaja (PKBR) melalui Penyediaan Kit Siap Nikah Anti *Stunting* yang dirancang untuk mendukung pencapaian prioritas nasional pembangunan kependudukan dan KB yang ditetapkan dalam Rencana Kerja Pemerintah (RKP) tahun 2021 dan jangka menengah dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) tahun 2020-2024.

Akhirnya kepada seluruh pihak yang telah mendukung dan membantu dalam penyusunan Panduan Penggunaan dan Pelaksanaan Siap Nikah Anti *Stunting*, saya sampaikan terima kasih.

Jakarta, 18 Mei 2021

Plt. Deputi Bidang Keluarga Sejahtera
dan Pemberdayaan Keluarga,



 Dr. Drs. Lalu Makripuddin, M.Si



KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, penyusunan Buku Panduan Penggunaan dan Pelaksanaan Siap Nikah Anti *Stunting* dapat diselesaikan. Tahun 2021 merupakan tahun pertama BKKBN mendapatkan alokasi DAK Fisik Penugasan berupa Pengadaan Sarana Prasarana Penyiapan Kehidupan Berkeluarga Bagi Remaja (PKBR) Percepatan Penurunan *Stunting* melalui Penyediaan Kit Siap Nikah Anti *Stunting* DAK Nonfisik berupa Dana BOKB yang merupakan dana transfer ke daerah langsung dan dipergunakan untuk mendukung operasional kegiatan Pemahaman Kesehatan Reproduksi dan *Stunting* Bagi Calon Pengantin melalui edukasi kesehatan reproduksi dan gizi pada remaja yang meliputi pemahaman tentang pubertas, seksualitas, reproduksi, kesehatan dan gizi, perilaku beresiko sampai dengan pengasuhan Keluarga sehat, yang dilaksanakan melalui pusat informasi dan konseling remaja sebagai upaya pencegahan *stunting*.

Pada hakikatnya pemberian DAK Fisik Penugasan *Stunting* Subbidang KB bertujuan untuk mendukung tercapainya intervensi program penurunan *stunting* berdasarkan lokus yang ditetapkan oleh Pemerintah Pusat dan Daerah. Penyediaan Kit Siap Nikah Anti *Stunting* dirancang untuk mendukung pencapaian prioritas nasional pembangunan kependudukan dan KB yang ditetapkan dalam RKP tahun 2021 dan jangka menengah dalam RPJMN tahun 2020-2024 yaitu dengan penyediaan sarana media edukasi Penyiapan Kehidupan Berkeluarga Bagi Remaja (PKBR) yang dikemas melalui Kit Siap Nikah.

Kami ucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan kontribusi dan kerjasamanya dalam penyusunan Panduan Penggunaan dan Pelaksanaan Siap Nikah Anti *Stunting*. Buku panduan ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pelaksanaan DAK Fisik dan BOKB secara efektif dan efisien sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Jakarta, 18 Mei 2021

Direktur Bina Ketahanan Remaja,



dr. Victor Palimbong

DAFTAR ISI

KATA SAMBUTAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan	4
C. Ruang Lingkup	4
D. Batasan Pengertian	5
BAB II ARAH KEBIJAKAN	..8
A. Kebijakan	..8
B. Strategi	..8
BAB III PELAKSANAAN DAK DAN BOKB	..9
A. Operasional DAK Kit Siap Nikah Anti <i>Stunting</i>	..9
B. Teknis BOKB Siap Nikah Anti <i>Stunting</i>	11
BAB IV PELAPORAN	14
A. DAK Fisik	14
B. DAK Nonfisik / BOKB	14
C. Alur Pelaporan DAK Fisik dan BOKB	16
BAB V PENUTUP	17
LAMPIRAN	18



BAB I PENDAHULUAN

a. Latar Belakang

Urusan Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana merupakan urusan pemerintahan wajib yang tidak berkaitan dengan pelayanan dasar dan kewenangannya secara konkuren terbagi menjadi kewenangan pusat, provinsi, kabupaten dan kota, namun untuk membantu penyelenggaraan Urusan Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana tersebut di tingkat kabupaten dan kota, maka dialokasikan DAK Nonfisik dalam bentuk Bantuan Operasional Keluarga Berencana (BOKB) yang dapat digunakan pada tataran operasional kegiatan prioritas di tingkat lini lapangan (kabupaten dan kota, kecamatan, serta desa/kelurahan). BOKB bersifat bantuan dan diharapkan dapat dimanfaatkan secara optimal untuk upaya pencapaian target/sasaran program Pembangunan Keluarga, Kependudukan dan Keluarga Berencana (Bangga Kencana) yang telah ditetapkan di dalam RPJMN dan Renstra BKKBN TA 2020-2024.

Undang-Undang Nomor 52 Tahun 2009 tentang Perkembangan Kependudukan dan Pembangunan Keluarga sebagai dasar pelaksanaan Program Kependudukan dan Keluarga Berencana menekankan bahwa kewenangan Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) tidak hanya terbatas pada masalah pengendalian penduduk dan keluarga berencana saja namun juga menyangkut pembangunan keluarga.

Permasalahan di Indonesia saat ini adalah tentang masalah gizi ganda, yaitu kekurangan gizi seperti *wasting* (kurus) dan *stunting* (pendek) pada balita, anemia pada remaja dan ibu hamil, serta kelebihan gizi termasuk obesitas, baik pada balita maupun orang dewasa. Indonesia termasuk negara dengan prevalensi *stunting* kelima terbesar di dunia. *Stunting* adalah kondisi gagal tumbuh pada anak balita (bayi di bawah lima tahun) akibat dari kekurangan gizi kronis sehingga tinggi badan anak tidak sesuai dengan umurnya. Kekurangan gizi terjadi sejak bayi dalam kandungan dan pada masa awal setelah bayi lahir, tetapi kondisi *stunting* baru nampak setelah bayi berusia 2 tahun.



Stunting berdampak pada tingkat kecerdasan, kerentanan terhadap penyakit, menurunkan produktivitas, menghambat pertumbuhan ekonomi, dan meningkatkan kemiskinan serta kesenjangan.

Stunting merupakan ancaman terhadap kualitas sumber daya manusia (SDM). Indonesia masih punya pekerjaan rumah mendasar dalam peningkatan kualitas SDM. *Stunting* adalah kondisi gagal tumbuh pada anak di bawah usia dua tahun yang disebabkan kekurangan gizi pada waktu yang lama (kronis). Data Riskesdas (2018) menunjukkan bahwa 1 dari 3 anak Indonesia mengalami *stunting*. Saat ini sudah dipetakan wilayah-wilayah yang angka prevalensi *stunting* tinggi, yaitu di 6.600an desa yang tersebar di 360 kabupaten/kota.

Berdasarkan hasil kajian, di antara sekian banyak faktor yang berpengaruh pada kejadian *stunting* adalah kondisi gizi remaja putri sebagai calon ibu dan kondisi ibu saat hamil dan melahirkan. Tidak terpenuhinya salah satu komponen zat gizi pada masa remaja (terutama remaja putri sebagai calon ibu) dapat mengakibatkan hambatan pertumbuhan tinggi badan (*stunting*) pada bayi yang dilahirkan. Usia ibu saat hamil dan melahirkan juga berpengaruh pada kejadian *stunting*: makin muda usia ibu saat hamil, makin besar kemungkinannya untuk melahirkan anak yang *stunting* (Finlay, Ozaltin and Canning, 2011). Oleh karena itu, peningkatan status gizi remaja dan pendewasaan usia perkawinan menjadi salah satu upaya BKKBN dalam rangka menurunkan angka prevalensi *stunting* di Indonesia pada tahun 2021.

Pembinaan Ketahanan Remaja merupakan bagian dari kebijakan pembangunan keluarga dalam upaya menyiapkan: (1) remaja sebagai calon orang tua agar mampu membangun keluarga berkualitas sehingga melahirkan generasi yang juga berkualitas; serta (2) remaja sebagai calon penduduk usia produktif agar mampu menjadi aktor/pelaku pembangunan. Sesuai dengan Pasal 48 Undang-Undang Nomor 52 Tahun 2009, Pembinaan Ketahanan Remaja dilakukan dengan memberikan akses informasi, pendidikan, konseling dan pelayanan tentang kehidupan berkeluarga. *Outcome* dari Pembinaan Ketahanan Remaja adalah terbentuknya Generasi Berencana (GenRe) yaitu remaja yang memiliki perencanaan dalam mempersiapkan dan melewati transisi kehidupan remaja dengan mempraktikkan hidup bersih dan sehat, melanjutkan pendidikan, memulai berkarir, menjadi anggota masyarakat yang baik, serta membangun keluarga yang berkualitas.



Mengingat pentingnya menyiapkan remaja agar memiliki kesiapan dan perencanaan berkeluarga, kegiatan Direktorat Bina Ketahanan Remaja pada tahun 2019 diarahkan pada Penyiapan Perencanaan Berkeluarga bagi Remaja melalui Penguatan Pusat Informasi dan Konseling Remaja (PIK Remaja) dan Kelompok Kegiatan (Poktan) Bina Keluarga Remaja (BKR).

Pendewasaan Usia Perkawinan adalah upaya untuk meningkatkan usia pada perkawinan pertama. Usia perkawinan ideal adalah 21 tahun bagi perempuan dan 25 tahun bagi laki-laki. Pendewasaan usia perkawinan dilakukan melalui pembudayaan sikap dan perilaku masyarakat untuk melaksanakan perkawinan dalam usia ideal dengan mempertimbangkan:

1. Kesiapan fisik dan mental dalam membentuk keluarga;
2. Kemandirian sikap dan kedewasaan perilaku;
3. Derajat kesehatan, termasuk reproduksi sehat;
4. Pengetahuan tentang perencanaan keluarga sejahtera;
5. Peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Upaya pencegahan *stunting* dilakukan melalui pendekatan wadah PIK Remaja oleh Pendidik Sebaya. Pendidik Sebaya merupakan entitas pemberdayaan teman sebaya untuk pembudayaan sikap dan perilaku dalam perkawinan usia ideal. Untuk membantu pendidik sebaya dalam melakukan edukasi pendewasaan usia perkawinan maka perlu disusun media atau alat bantu edukasi.

Menurut Tim Nasional Percepatan Penanggulangan Kemiskinan (TNP2K) Sekretariat Wakil Presiden, terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam penanganan *stunting*, salah satunya yaitu masih minimnya kampanye dan diseminasi terkait *stunting* dan berbagai upaya pencegahannya. Wakil Presiden Republik Indonesia telah memberikan arahan bahwa pendekatan multi-sektor melalui konvergensi program di seluruh tingkatan perlu dilakukan dalam upaya pencegahan *stunting*.

Agar penggunaan DAK penugasan penurunan *stunting* dapat dijalankan sesuai dengan kebijakan dan tujuan yang telah ditetapkan secara optimal dan akuntabel, maka Panduan Penggunaan dan Pelaksanaan Siap Nikah Anti *Stunting* disusun sebagai acuan bagi Organisasi Perangkat Daerah Keluarga Berencana (OPD-KB) Kabupaten/Kota yang menjadi lokus desa *stunting* dalam mengoperasionalkan DAK Kit Siap Nikah Anti *Stunting* dan menyelenggarakan teknis BOKB Siap Nikah Anti *Stunting*.



b. Tujuan

Secara umum maksud penyusunan buku panduan ini adalah agar dapat memberikan panduan dalam penggunaan dan pelaksanaan Siap Nikah Anti *Stunting* bagi OPD-KB Kabupaten/Kota.

1. Ruang Lingkup

Ruang lingkup buku panduan ini meliputi : Kebijakan dan Strategi; Operasional DAK Kit Siap Nikah Anti *Stunting* yang terdiri dari definisi Kit Siap Nikah Anti *Stunting*, kriteria sasaran, standar pemenuhan kebutuhan, sarana; Teknis BOKB Siap Nikah Anti *Stunting* yang terdiri dari judul kegiatan, definisi pemahaman kesehatan reproduksi dan *stunting* bagi calon pengantin, teknis pelaksanaan, lingkup pembiayaan, sasaran, *output*; serta Pelaporan DAK Fisik dan Nonfisik / BOKB.

1. Batasan Pengertian

1. **Biaya Konsumsi** adalah biaya untuk makan/minum yang besarnya sesuai dengan standar biaya di masing-masing daerah berdasarkan peraturan yang berlaku.
2. **Biaya Transport** adalah biaya yang besarnya sesuai dengan standar biaya di masing-masing daerah berdasarkan peraturan yang berlaku.
3. **Dana Bantuan Operasional Keluarga Berencana yang selanjutnya disebut BOKB** adalah DAK Nonfisik yang dialokasikan kepada daerah tertentu untuk melaksanakan kegiatan yang disesuaikan dengan kewenangan daerah dalam mendukung upaya pencapaian sasaran prioritas program Pembangunan Keluarga, Kependudukan dan Keluarga Berencana (Bangga Kencana).
4. **Fasilitator Kegiatan Operasional Pemahaman Kesehatan Reproduksi dan *Stunting* bagi Calon Pengantin** adalah orang yang memfasilitasi pelaksanaan kegiatan yaitu PLKB/PKB, OPD-KB/fasilitator dari dinas lain/remaja sebaya/petugas yang ditunjuk oleh OPD-KB.
5. **Honorarium Fasilitator** adalah honorarium yang diberikan kepada Pejabat Negara, Pegawai Aparatur Sipil Negara, anggota Kepolisian Republik Indonesia, anggota Tentara Nasional Indonesia, atau nonpegawai Aparatur Sipil Negara yang memimpin kegiatan penyuluhan KB, rapat teknis, orientasi, forum musyawarah, lokakarya mini, kegiatan berbasis Poktan, kegiatan penanganan *stunting*, orientasi kader, atau kegiatan sejenis yang dilaksanakan dalam lingkup pendanaan BOKB sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
6. **Keluarga Berencana** adalah upaya mengatur kelahiran anak, jarak dan usia ideal melahirkan, mengatur kehamilan melalui promosi perlindungan dan bantuan sesuai dengan hak reproduksi untuk mewujudkan keluarga yang berkualitas.
7. **Komunikasi, Informasi dan Edukasi yang selanjutnya disebut KIE** adalah suatu proses intervensi komunikasi yang terencana yang menggabungkan pesan-pesan informasional, pendidikan, dan motivasional yang bertujuan untuk mencapai suatu perubahan pengetahuan, sikap dan perilaku yang dapat diukur diantara sekelompok audiens sasaran yang jelas melalui penggunaan saluran komunikasi.

- 
8. **Konselor Sebaya** adalah pendidik sebaya yang secara fungsional mempunyai komitmen dan motivasi yang tinggi untuk memberikan konseling bagi kelompok remaja/mahasiswa sebayanya, telah mengikuti pelatihan/orientasi konseling atau yang belum dilatih dengan mempergunakan panduan kurikulum dan modul pelatihan yang telah disusun oleh BKKBN, serta bertanggung jawab kepada ketua PIK Remaja.
 9. **Organisasi Perangkat Daerah Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana yang selanjutnya disebut OPD-KB** adalah organisasi atau lembaga pada pemerintah daerah yang bertanggung jawab kepada kepala daerah dalam rangka penyelenggaraan pemerintahan bidang pengendalian penduduk dan keluarga berencana di daerah.
 10. **Pendewasaan Usia Perkawinan yang selanjutnya disebut PUP** adalah upaya untuk meningkatkan usia pada perkawinan pertama, sehingga mencapai usia minimal pada saat perkawinan yaitu 20 tahun bagi wanita dan 25 tahun bagi pria.
 11. **Pendidik Sebaya** adalah remaja yang secara fungsional mempunyai komitmen dan motivasi yang tinggi sebagai narasumber bagi kelompok remaja/mahasiswa sebayanya, telah mengikuti pelatihan/orientasi Pendidik Sebaya atau yang belum dilatih dengan mempergunakan Panduan Kurikulum dan Modul Pelatihan yang telah disusun oleh BKKBN, serta bertanggung jawab kepada ketua PIK Remaja.
 12. **Pengelolaan Program Pembangunan Keluarga, Kependudukan dan Keluarga Berencana yang selanjutnya disebut Bangga Kencana** adalah rangkaian fungsi manajemen penyelenggaraan Program Bangga Kencana yang meliputi perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, monitoring dan evaluasi, serta pengembangan Program Bangga Kencana.
 13. **Petugas Lapangan Keluarga Berencana Selain Aparatur Sipil Negara yang selanjutnya disebut PLKB Non ASN** adalah tenaga non pegawai negeri sipil dan/atau tenaga kontrak daerah dan/atau tenaga honorarium daerah yang diberi tugas, tanggung jawab dan kewenangan dalam melakukan penyuluhan, pelayanan, penggerakan dan pengembangan program Bangga Kencana di wilayah binaan (desa/kelurahan) yang diangkat oleh pejabat berwenang paling rendah setingkat kepala OPD-KB.

- 
14. **Penyuluh Keluarga Berencana yang selanjutnya disebut Penyuluh KB** adalah pegawai negeri sipil yang memenuhi kualifikasi dan standar kompetensi serta diberi tugas, tanggung jawab, wewenang dan hak secara penuh oleh pejabat yang berwenang untuk melaksanakan kegiatan penyuluhan, pelayanan, penggerakan dan pengembangan program Bangsa Kencana.
 15. **Penyiapan Kehidupan Berkeluarga Bagi Remaja yang selanjutnya disebut PKBR** adalah upaya peningkatan kualitas remaja dalam rangka peningkatan kualitas sumber daya manusia Indonesia melalui Proyek Prioritas Nasional (Pro-PN).
 16. **Pusat Informasi dan Konseling Remaja yang selanjutnya disebut PIK Remaja** adalah wadah kegiatan pembinaan ketahanan remaja yang dikelola dari, oleh dan untuk remaja yang berada di jalur pendidikan (satuan pendidikan formal setingkat SD, SLTP, SLTA atau yang sederajat dan perguruan tinggi) dan jalur masyarakat (satuan pendidikan nonformal, institusi dan organisasi kepemudaan dan kemasyarakatan).
 17. **Remaja sebagai Sasaran Program** adalah penduduk Indonesia yang berusia 10-24 tahun dan belum menikah.
 18. **Stunting** adalah kondisi gagal tumbuh pada anak di bawah usia dua tahun yang disebabkan kekurangan gizi pada waktu yang lama (kronis).

BAB II ARAH KEBIJAKAN

A. Kebijakan

Arah kebijakan DAK Penugasan Siap Nikah Anti *Stunting* untuk mendukung RPJMN 2020-2024 melalui Proyek Prioritas Nasional (Pro-PN) program PKBR sebagai upaya percepatan penurunan *stunting* yang menjadi lokus penggarapan *Stunting* di 34 Provinsi.

1. Strategi

Strategi yang dilakukan dalam upaya percepatan penurunan *stunting* melalui penyediaan Kit Siap Nikah Anti *Stunting* dan operasional BOKB Siap Nikah Anti *Stunting* adalah sebagai berikut:

1. Melakukan pemeliharaan Kit Siap Nikah Anti *Stunting* oleh OPD-KB.
2. OPD-KB Kabupaten/Kota melakukan promosi dan sosialisasi tentang Kit Siap Nikah Anti *Stunting* kepada Penyuluh KB/PLKB.
3. Penyuluh KB/PLKB melakukan promosi dan sosialisasi tentang Kit Siap Nikah Anti *Stunting* kepada PIK Remaja.
4. Penyuluh KB/PLKB melakukan Komunikasi, Informasi dan Edukasi (KIE) tentang kesehatan reproduksi dan gizi kepada PIK Remaja lokus *stunting* dengan menggunakan media Kit Siap Nikah Anti *Stunting*.
5. Pendidik Sebaya melakukan Komunikasi, Informasi dan Edukasi (KIE) tentang kesehatan reproduksi dan gizi kepada remaja dengan menggunakan media Kit Siap Nikah Anti *Stunting*.

BAB III

PELAKSANAAN DAK dan BOKB

1. Operasional DAK Kit Siap Nikah Anti *Stunting*

I. Definisi

Kit Siap Nikah Anti *Stunting* adalah media komunikasi, informasi, dan edukasi anti *stunting* pada program PKBR di PIK Remaja dalam upaya memberikan pemahaman kesehatan reproduksi dan pencegahan *stunting* bagi calon pasangan usia subur.

a. Kriteria Sasaran

Sasaran Kit Siap Nikah Anti *Stunting* ini adalah PIK Remaja dengan kriteria:

- a. Berada di wilayah lokus *stunting*.
- b. Wajib melampirkan dokumen SK Pembentukan PIK Remaja Jalur Masyarakat oleh pejabat berwenang paling rendah setingkat kepala desa dan PIK Remaja Jalur Pendidikan paling rendah setingkat kepala sekolah.
- c. Adanya aktivitas atau kegiatan rutin (diskusi/*sharing* informasi/pendidikan/aktivitas inovatif/konseling, dan lain-lain yang merupakan/masuk dalam kegiatan yang mencakup program PIK Remaja) di kelompok PIK Remaja penerima Kit Siap Nikah Anti *Stunting*.

A. Standar Pemenuhan Kebutuhan

Setiap Kelompok PIK Remaja yang memenuhi kriteria akan mendapatkan minimal 1 (satu) set Kit Siap Nikah Anti *Stunting*.

Sarana

Sarana Kit dan Media Siap Nikah Anti *Stunting* terdiri dari:

a. Tablet

Tablet wajib diisi aplikasi *game* edukasi dan komik edukasi GenRe (Genta dan Rere) versi Digital.

b. Komik Edukasi

Komik Edukasi berupa 9 Seri Komik Genta dan Rere yang terdiri dari:

Jilid 1 : Genta dan Rere Belajar Hidup Sehat

Jilid 2 : Genta dan Rere Beranjak Dewasa

Jilid 3 : Genta dan Rere Punya Cerita

Jilid 4 : Genta dan Rere di Persimpangan

Jilid 5 : Genta dan Rere Membuka Hati

Jilid 6 : Genta dan Rere Belajar Berempati

Jilid 7 : Genta dan Rere Mengikat Janji

Jilid 8 : Genta dan Rere Bersama Buah Hati

Jilid 9 : Genta dan Rere Membina Keluarga

Komik edukasi tersebut mencakup 9 (sembilan) subtema tentang pubertas, seksualitas, reproduksi, kesehatan dan gizi remaja, perilaku berisiko, tindakan berbahaya, kesiapan berkeluarga, tugas perkembangan dan fungsi keluarga, serta pengasuhan keluarga sehat.

c. Tas

Tas berfungsi untuk menyimpan dan membawa Kit Siap Nikah Anti *Stunting*.

1. Teknis BOKB Siap Nikah Anti *Stunting*

1. Judul Kegiatan

Operasional Pemahaman Kesehatan Reproduksi dan *Stunting* bagi Calon Pengantin.

2 Definisi

Pemahaman Kesehatan Reproduksi dan *Stunting* bagi Calon Pengantin adalah edukasi kesehatan reproduksi dan gizi pada remaja yang meliputi pemahaman tentang pubertas, seksualitas, reproduksi, kesehatan dan gizi, perilaku beresiko sampai dengan pengasuhan keluarga sehat, yang dilaksanakan melalui PIK Remaja sebagai upaya pencegahan *stunting*. Pemahaman Kesehatan Reproduksi dan *Stunting* bagi Calon Pengantin dibantu melalui alat bantu Kit Siap Nikah Anti *Stunting* yang terdiri dari *edugames* dan komik sebagai alat bantu mempermudah pelaksanaan edukasi.

Teknis Pelaksanaan

Pelaksanaan Pemahaman Kesehatan Reproduksi dan *Stunting* bagi Calon Pengantin **minimal 3 (tiga) orang** pada setiap kegiatan dan dalam setahun **minimal ada 4 (empat) kegiatan**, dimana setiap kegiatan dilaksanakan **selama 5 (lima) hari** dengan menggunakan sarana Kit Siap Nikah Anti *Stunting*. Pada teknis pelaksanaan pertemuan bisa menyesuaikan dengan kebutuhan di lapangan dan tidak harus dilakukan secara berturut-turut.

Materi yang akan disampaikan dalam 5 hari sebagai berikut:

1. Kesehatan Reproduksi

- Pentingnya mengetahui kondisi kesehatan reproduksi diri sendiri
- Organ reproduksi perempuan dan fungsinya
- Organ reproduksi laki-laki dan fungsinya
- Informasi tentang kehamilan dan Air Susu Ibu (ASI)
- Informasi tentang deteksi dini kanker leher rahim dan kanker payudara



2. Gizi

- a. Sumber makanan kaya gizi
 - b. Pola Hidup Bersih dan Sehat (PHBS)
 - c. Anemia
- ## 3. Perencanaan Berkeluarga
- a. Kesiapan Berkeluarga
 - b. Tugas Perkembangan
 - c. Fungsi Keluarga serta Pengasuhan Keluarga Sehat

2 Lingkup Pembiayaan

Pembiayaan biaya operasional Pemahaman Kesehatan Reproduksi dan *Stunting* bagi Calon Pengantin terdiri dari:

a. Biaya Konsumsi

Pembiayaan operasional konsumsi diperuntukan untuk membiayai makan dan minum para remaja calon pengantin ketika dilakukan proses edukasi kesehatan reproduksi dan gizi.

b. Biaya Transport Peserta

Biaya operasional transportasi diberikan ketika para remaja calon pengantin datang ke PIK Remaja untuk mendapatkan pembekalan calon pengantin (catin). Biaya operasional transportasi tidak diberikan jika pembekalan dilakukan secara daring.

c. Fasilitator Pembinaan Kegiatan

Pembiayaan operasional fasilitator pembinaan kegiatan merupakan uang fasilitator bagi PLKB/PKB, OPD-KB/fasilitator dari dinas lain/remaja sebaya/petugas yang ditunjuk oleh OPD-KB untuk memberikan edukasi pembekalan kesehatan reproduksi dan gizi sebagai pembekalan untuk para remaja calon pengantin.

1) Sasaran

Sasaran dalam penggunaan bantuan operasional Pemahaman Kesehatan Reproduksi dan *Stunting* adalah Remaja Calon Pengantin.



Output

Output dalam penggunaan bantuan operasional Pemahaman Kesehatan Reproduksi dan *Stunting* bagi Calon Pengantin adalah meningkatnya pemahaman kesehatan reproduksi dan *stunting* bagi calon pengantin.



BAB IV PELAPORAN

1. DAK Fisik

Laporan disampaikan oleh Kepala Daerah kepada Kepala BKKBN melalui Sekretaris Utama c.q. Biro Perencanaan, Menteri Perencanaan Pembangunan Nasional, dan Menteri Dalam Negeri.

Laporan terdiri atas:

1. Pelaksanaan kegiatan DAK Fisik Subbidang Keluarga Berencana; dan
2. Penyerapan dana dan capaian keluaran kegiatan.

Laporan DAK Fisik disampaikan melalui Aplikasi MORENA disampaikan setiap triwulan paling lambat 10 (sepuluh) hari kerja setelah triwulan berkenaan berakhir, sesuai dengan Perban BKKBN Nomor 27 Tahun 2020 tentang Petunjuk Operasional Penggunaan Dana Alokasi Khusus Fisik Subbidang Keluarga Berencana Tahun Anggaran 2021.

1. DAK Nonfisik / BOKB

1. Laporan realisasi dana BOKB disampaikan oleh Kepala Daerah kepada Kementerian Keuangan c.q. Direktorat Jenderal Perimbangan Keuangan (DJPK). Laporan terdiri atas:
 - a. Laporan Realisasi Penyerapan Dana; dan
 - b. Laporan Realisasi Penggunaan Dana.



Penyampaian laporan sebagaimana dimaksud disertai dengan rekapitulasi SP2D Dana BOKB, disampaikan dalam bentuk dokumen fisik (*hardcopy*) dan/atau dokumen elektronik (*softcopy*) melalui aplikasi disampaikan kepada Kementerian Keuangan sebagai syarat penyaluran dengan mekanisme sebagai berikut: Kepala daerah menyampaikan laporan realisasi penyerapan dan realisasi penggunaan dana BOKB serta rekapitulasi SP2D kepada Menteri Keuangan c.q. Direktur Jenderal Perimbangan Keuangan dan Kepala BKKBN sesuai mekanisme pelaporan dalam Peraturan Menteri Keuangan (PMK) yang mengatur tentang Pengelolaan Dana Alokasi Khusus Nonfisik;

2. Laporan realisasi dana BOKB disampaikan oleh Kepala Daerah kepada BKKBN melalui sistem pelaporan perencanaan monitoring dan evaluasi DAK Nonfisik (MORENA) Subbidang Keluarga Berencana. Laporan terdiri atas:
 - a. Laporan Realisasi Penyerapan Dana;
 - b. Laporan Realisasi Kegiatan; dan
 - c. Permasalahan dalam Pelaksanaan

Pelaporan sebagaimana dimaksud disampaikan oleh Pemerintah Daerah kabupaten/kota kepada Kepala BKKBN melalui Sekretaris Utama, berdasarkan hasil rekonsiliasi dengan Kepala Biro/Badan/Dinas Pengelola Keuangan Daerah, dan disampaikan setiap triwulan paling lambat 10 (sepuluh) hari kerja setelah triwulan berkenaan berakhir, sesuai dengan Perban BKKBN Nomor 26 Tahun 2020 tentang Petunjuk Teknis Penggunaan Dana Bantuan Operasional Keluarga Berencana Tahun Anggaran 2021.



2. Alur Pelaporan DAK Fisik dan BOKB

Berikut adalah alur pelaporan DAK Fisik dan BOKB:



BAB V PENUTUP

Panduan Penggunaan dan Pelaksanaan Siap Nikah Anti *Stunting* ini disusun sebagai acuan Pemerintahan Kabupaten dan Kota agar dalam menggunakan Dana Alokasi Khusus (DAK) Fisik Subbidang KB dan Nonfisik/BOKB dapat sesuai dengan tujuan dan sasaran. Dalam pelaksanaannya dukungan anggaran DAK Nonfisik agar disinergikan dengan pendanaan yang bersumber dari APBD dan sumber dana lainnya yang sah sesuai dengan peraturan perundangan-undangan yang berlaku.

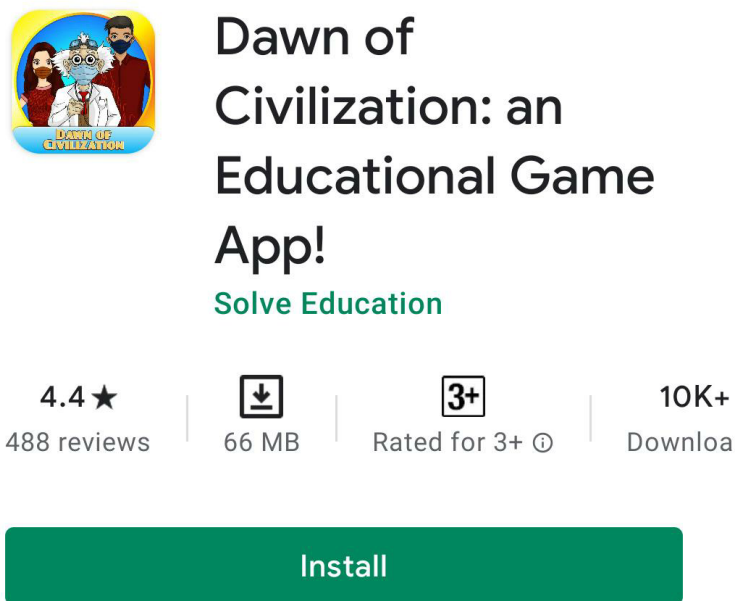
Apabila dikemudian hari terjadi perubahan kebijakan yang berkaitan dengan DAK Nonfisik atau BOKB maka akan dilakukan penyesuaian dan penyempurnaan pada penyusunan Panduan Penggunaan dan Pelaksanaan Siap Nikah Anti *Stunting* selanjutnya.

LAMPIRAN 1
TATA CARA PENGGUNAAN
GAME EDUKASI KIT SIAP NIKAH ANTI *STUNTING*

PERSIAPAN

1. *Install Dawn of Civilization (DoC)* dari Google Play Store

Buka Google Play Store kemudian cari “*Dawn of Civilization*”. Buka *icon* DoC kemudian klik tombol “*Install*”.



Gambar 1. Tampilan *Dawn of Civilization (DoC)* pada Google Play Store

2. Beberapa fitur tidak dapat diakses apabila dimainkan secara *offline*

PENGENALAN

1. Buka *Dawn of Civilization* (DoC)

Setelah pemain membuka game DoC, tampilan layar berikut ini akan muncul (Gambar 1). Kamu bisa membuat akun baru dengan menekan tombol “Baru”, atau kamu bisa *log in* ke akun yang sudah kamu miliki dengan menekan tombol “Lanjutkan”.

Setelah memiliki “Lanjutkan”, pilih cara untuk *log in* antara empat pilihan:

- E-mail
- Nomor telfon
- Akun Google, atau
- Akun Facebook (Gambar 2)

Perhatikan tombol bulat dengan corak bendera pada kiri bawah layar. Tekan tombol ini untuk memilih bahasa yang ingin digunakan di dalam permainan. Hingga saat ini, kami memiliki 10 bahasa yang dapat dipilih. Untuk informasi lebih lanjut, lihat bagian “Cara Bermain” dalam dokumen ini.



Gambar 2. Layar Utama



Gambar 3. Layar Log In

2. Tampilan Pengguna (User Interface)

2.1. Tampilan pada peta

Terdapat beberapa fitur pada layar ini (Gambar 3). Fungsi dari setiap fitur akan dijelaskan di bawah ini.



Gambar 4. Tampilan Pengguna Peta

Fungsi dari masing-masing fitur adalah sebagai berikut:

a. Profil

Menampilkan avatar yang telah dipilih, nama mayor, nama kota, mahkota, dan level pemain. Klik pada profil untuk menampilkan *minigame* favoritmu, mengubah nama mayor/nama kota, progres belajar dan pencapaian kamu.



b. Hitung mundur pajak

Penghitung waktu pajak akan menunjukkan sisa waktu hingga kamu bisa menerima uang pajak lagi dari kotamu.

c. *Event* yang berlangsung, Hadiah dan Pengaturan Permainan

1) *Storybook*

Ini adalah fitur yang masih dikembangkan dan akan datang. Dalam fitur ini, kamu bisa membaca cerita tentang tokoh-tokoh di dalam DoC.

2) Hadiah

Menampilkan hadiah yang kamu dapatkan dari penyelesaian misi dan juga hadiah yang dikirimkan oleh pemain lain. Kamu juga bisa membuka *tab* “Misi” untuk melihat misi-misi yang sedang kamu jalankan.

3) Pengaturan Permainan

Disini kamu bisa mendaftarkan akunmu, mengatur ulang e-mail/ *password*/nomor telepon, menyalakan/mematikan pengawasan orang tua, mengubah pengaturan suara dan bahasa, melihat bantuan, memasukkan kode *Learnalytics*, serta informasi lainnya mengenai DoC dan *Solve Education*. Tampilan lebih jelas dapat dilihat pada Bagian 2.2.

d. Menu Notifikasi

Notifikasi dalam *game* akan muncul pada sebelah kanan layar. Notifikasi yang dapat diterima berupa:

- 1) Hadiah Harian: memberikan hadiah untuk setiap hari kamu *log in* ke permainan. Kamu akan mendapatkan hadiah yang berbeda setiap hari.
- 2) Mainkan *Bonus Game*: *game* ini merupakan *game* pertama yang perlu dimainkan apabila ingin bermain subjek bahasa Inggris. *Game* ini hanya muncul satu kali saat pertama akan bermain subjek bahasa Inggris, dan muncul lagi hanya kalau kamu mulai bermain lagi setelah tidak bermain selama 90 hari.
- 3) Kumpulkan Pajak: mengingatkanmu untuk mengumpulkan uang pajak dari kota. Uang pajak akan terisi ulang setiap 6 menit. Semakin banyak bangunan yang kamu miliki dan semakin tinggi level bangunanmu, semakin banyak uang pajak yang kamu kumpulkan.



- 4) *Event* baru: memberi tahu kamu apabila ada *event* baru yang akan datang (seperti *Weekly Challenge*).

e. Alliance, Sosial, Membangun, Permainan

- 1) *Alliance*

Kamu bisa bergabung dengan suatu aliansi atau membuat aliansimu sendiri dan melihat dasbor aliansi kamu. Bergabunglah dengan aliansi pilihanmu untuk belajar bersama teman dan selesaikan misi bersama!

- 2) Sosial

Lihat daftar teman, orang yang mem-*follow* kamu, orang yang kamu *follow* dan pengunjung kota kamu. Kamu juga bisa mencari pemain lain, mengunjungi kota mereka dan juga menantang mereka bermain *minigame*. Dalam *tab* “Notifikasi”, kamu bisa mengetahui apabila ada yang menambahkan kamu sebagai teman serta memasukkan Kode Teman untuk menambahkan pemain lain sebagai temanmu.

- 3) Permainan

Kamu bisa memilih subjek yang ingin kamu pelajari. Untuk subjek Kit Siap Nikah, terdapat 6 *mini-game* yang dapat membantu kamu untuk belajar tentang menjadi remaja dan mempersiapkan masa depanmu!

- 4) Membangun

Terdapat berbagai pilihan bangunan untuk kamu membangun kota yang indah. Pembangunan setiap bangunan yang berbeda akan memerlukan jumlah uang yang berbeda. Bangunan akan memengaruhi pajak yang kamu terima dan tingkat kebahagiaan penduduk. Kamu juga bisa menghias kotamu dengan jalanan dan tanaman. Pastikan kamu membangun berbagai jenis bangunan dan buatlah kota terbaik dalam DoC!

f. Chat

Pastikan akunmu teregistrasi (dengan Facebook, Google, e-mail, atau nomor telepon) untuk menggunakan fitur ini. Apabila ada pemain yang mengirimkan *chat*, kamu bisa mengetuk nama mereka untuk mengunjungi kota mereka, mem-*follow* mereka, atau menambah sebagai teman. Kamu juga bisa menantang mereka bermain *game* dengan fitur *multiplayer* dalam DoC!





g. Misi

Dalam *tab* ini, kamu bisa melihat misi yang sedang kamu jalankan dan progres menuju penyelesaian misi tersebut. Kamu juga bisa membuka *tab* “Hadiah” untuk mengambil hadiah yang sudah kamu dapatkan dari misi yang sudah diselesaikan.

h. Mata Uang dan Status Kota

Cek jumlah uang dan bintang kamu dan status kota kamu, dan “like” yang kamu dapatkan dari pemain lain. Mata uang dan status yang kamu miliki:

- 1) Uang
Ini adalah uang di dalam *game* yang bisa kamu gunakan untuk membangun bangunan dan membeli tanah kosong.
 - 2) Bintang
Bintang kadang juga diperlukan untuk membangun bangunan dengan level lebih tinggi. Bintang juga bisa kamu gunakan untuk mempercepat proses membangun atau meningkatkan level bangunan dan juga membuka tanah kosong.
 - 3) Populasi penduduk
Ini menunjukkan jumlah penduduk yang tinggal di kotamu. Jumlah penduduk akan dipengaruhi oleh jumlah bangunan yang kamu miliki dalam kotamu dan juga tingkat kebahagiaan mereka. Semakin banyak penduduk yang kamu miliki, semakin besar pula pajak yang akan kamu terima.
 - 4) Kebahagiaan
Menunjukkan tingkat kebahagiaan penduduk kotamu. Ini akan meningkatkan populasi kotamu dan jumlah pajak yang kamu terima.
 - 5) Bangun Instan / Energi (ikon petir)
Kamu bisa menggunakan energi untuk mempercepat proses pembangunan, mempercepat peningkatan level bangunan, atau membuka lahan kosong. Apabila energimu kosong, kamu bisa menggunakan bintang untuk mempercepat pembangunan. Energi akan terisi kembali dari hadiah kartu atau dengan *log in* kembali esok hari.
- 

2.2 Tampilan Menu Pengaturan Permainan

a. Akun



Gambar 5 Akun

- 1) Apabila kamu menggunakan akun tamu, kamu bisa melakukan registrasi dengan Google Play, Facebook, nomor telepon, atau e-mail dari halaman menu ini. Apabila akunmu sudah terdaftar dengan e-mail, kamu bisa mengganti alamat e-mail yang digunakan atau *password* melalui menu ini juga. Apabila akunmu sudah terdaftar dengan nomor telepon, kamu bisa mengganti nomor telepon akun kamu dari menu ini.
- 2) Menekan “Ganti Akun” akan mengarahkan kamu ke Layar Daftar Profil.
- 3) “Bimbingan Orang Tua” menyediakan akses untuk membatasi anak-anak dalam mengakses fitur chat dan Facebook dalam DoC.
- 4) Ceklis pada “*Auto log in*” berarti permainan akan otomatis membuka akun tersebut apabila *game* ditutup dan dibuka kembali.

b. Umum



Gambar 6. Umum

- 1) “Pilih Bahasa” memungkinkan kamu untuk mengubah bahasa petunjuk dalam *game* menjadi bahasa lain.
- 2) Kamu juga bisa ubah pengaturan umum dari menu ini. Kamu bisa mematikan atau menyalakan efek suara, musik, pembacaan teks dan juga notifikasi.
- 3) “Pengaturan Lanjutan” memungkinkan kamu yang ingin bermain subjek bahasa Inggris untuk memilih logat yang digunakan oleh *game* untuk membacakan teks. Ada pilihan American English, British English, dan Indian English.
- 4) *Learnalytics* akan membuka layar dimana kamu bisa memasukkan kode *Learnalytics* dari mereka yang ingin memantau progres belajar kamu.
- 5) “Ubah Level Kesulitan Berbicara” akan mengubah tingkat kesulitan untuk *game* bahasa Inggris yang melibatkan pengucapan kata. Terdapat pilihan Mudah, Medium dan Ketat.



Gambar 7. Pengaturan Lanjutan

c. Bantuan



Gambar 8. Bantuan

- 1) Kamu bisa pilih ikon yang ditampilkan untuk mengetahui fungsi dari masing-masing ikon.
- 2) “Pengenalan” akan membuka cerita intro menuju tutorial.
- 3) “Mainkan Tutorial” akan memulai tutorial membangun kota.

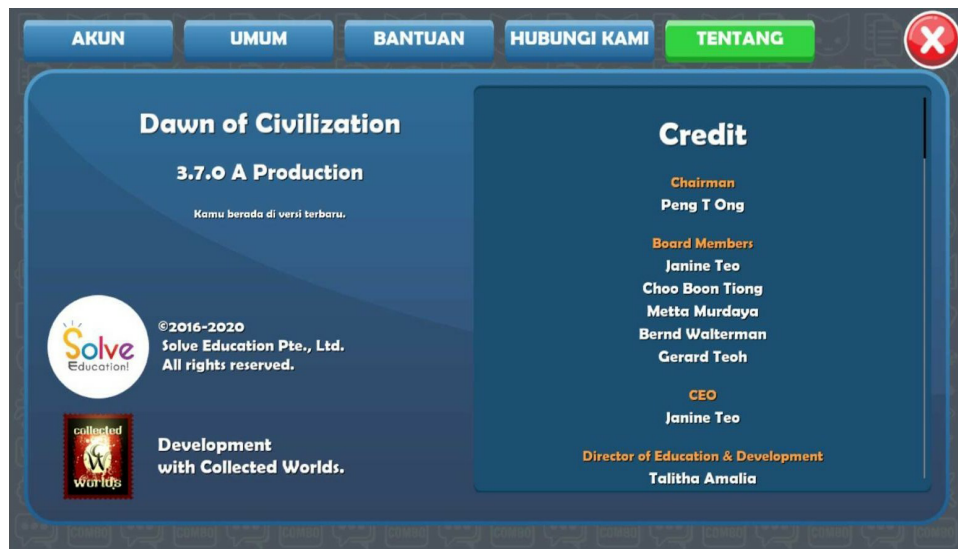
d. Hubungi Kami



Gambar 9. Hubungi Kami

- 1) Kamu bisa menuju Halaman *Customer Care* dari menu ini apabila kamu perlu bantuan.
- 2) Kamu bisa mengakses tautan menuju website dan media sosial *Solve Education!* dari menu ini.
- 3) Kamu juga bisa melihat Persyaratan Layanan DoC di sini.

e. Tentang



Gambar 10. Tentang

Semua informasi tentang *Dawn of Civilization* serta orang-orang di belakang layar di *Solve Education*!.

3. Sistem Hadiah

Kartu hadiah diberikan pada setiap *log in* setiap hari, setiap kali menyelesaikan satu *mini-game*, memperoleh pencapaian dan ketika kota kamu naik level. Jumlah kartu hadiah yang kamu terima setelah setiap *mini-game* akan tergantung skor yang kamu dapatkan. Kalau nilaimu sempurna, kamu bisa mendapatkan sampai 5 kartu!

Kartu hadiah terbagi menjadi tiga level: perunggu, perak, dan emas (level rendah ke tinggi). Semakin tinggi level kartu hadiah, efek hadiah akan semakin kuat tapi juga semakin sulit didapatkan. Efek yang didapatkan dari kartu dapat digunakan untuk membangun kotamu



CARA BERMAIN

1. Setelah meluncurkan *game*, layar utama akan muncul (Gambar 1).
2. Kalau kamu memainkan ini untuk pertama kali, kamu bisa klik “Baru” dan mengikuti cerita yang ditampilkan. Kamu akan diminta memasukkan nama kamu dan nama kota yang kamu inginkan di dalam *game*. Setelah masuk ke dalam *game*, pastikan kamu melakukan teregistrasi untuk akun kamu (dengan Facebook, Google, e-mail, atau nomor telepon) melalui Pengaturan agar progres belajarmu tersimpan dan tidak hilang.
3. Kalau kamu sudah memiliki akun, klik “Lanjutkan” dan klik tombol yang kamu gunakan untuk mendaftarkan akun (Facebook, Google, e-mail, atau nomor telepon). *Log in* dengan akun memasukkan data akun kamu dan kamu akan melihat tampilan kota kamu.

Apabila akunmu tidak teregistrasi dan terus bermain dengan akun tamu, kamu tidak dapat mengakses fitur chat. Kamu juga tidak bisa menggunakan fitur *multiplayer* yang tersedia untuk beberapa *minigame*, oleh karena itu kamu hanya bisa bermain tantangan dengan bot dan tidak bisa dengan pemain lain.

4. Setelah masuk, kamu akan melihat daftar subjek untuk dipilih, termasuk Kit Siap Nikah oleh BKKBN. Pilihlah salah satu *minigame* untuk dimainkan (daftar *minigame* dan cara bermain tercantum di bagian ‘*Mini-Games*, Membangun, dan Fitur Sosial’ dalam dokumen ini). Setelah selesai bermain, kamu akan mendapatkan uang modal awal untuk membangun kota dan dianjurkan untuk bermain tutorial. Kalau kamu menutup tutorial dan ingin melihatnya lagi, buka “Pengaturan” kemudian buka *tab* “Bantuan” dan klik “Mainkan Tutorial”.
5. Kamu akan mendapatkan banyak misi saat pertama kali bermain dengan akun baru. Selesaikan misi untuk mendapatkan banyak hadiah! Ada misi harian, mingguan dan bulanan.
6. Klik ikon pajak di notifikasi untuk mengumpulkan pajak dari kotamu. Kamu akan mendapatkan laporan pajak dengan statistik kota kamu di dalamnya. Lihat Gambar 10.



Gambar 11. Laporan Pajak

7. Kalau kamu bermain dengan akun tamu, kamu bisa memilih untuk meregistrasi akunmu kapan saja dengan membuka Pengaturan dan membuka *tab* “Akun”. Klik tombol “Daftar” dan kamu bisa mendaftarkan akun kamu!

Mengikuti langkah-langkah ini bukan hal yang wajib. Kamu bisa juga mengeksplor DoC dengan caramu sendiri!

MINI-GAMES, MEMBANGUN DAN FITUR SOSIAL

A. Mini-Games

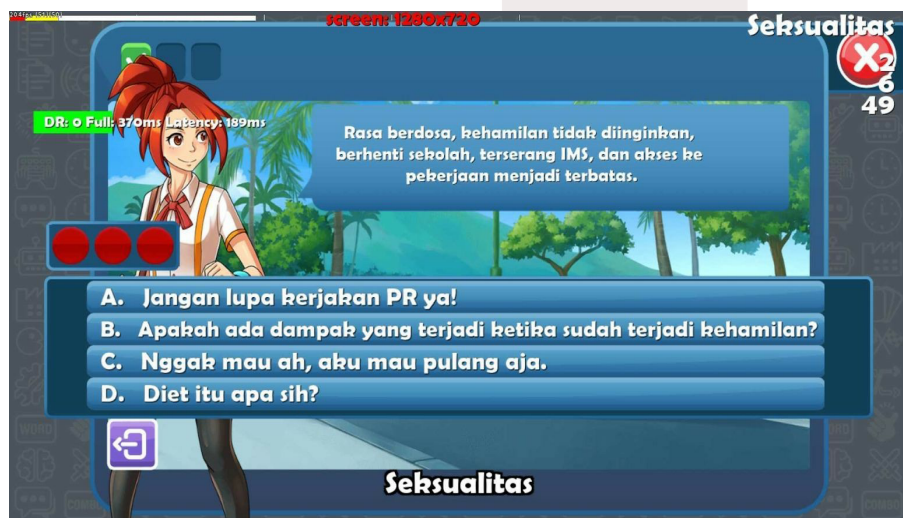


Gambar 12. Pilihan *Minigames*

Ini adalah fitur utama DoC untuk pemain belajar subjek yang mereka inginkan. Terdapat 6 *mini-games* yang dapat dipilih oleh pemain untuk belajar tentang kesehatan reproduksi dan persiapan pernikahan. Fitur ini dapat diakses dengan menekan tombol “Permainan” pada sudut kanan bawah layar.

Berikut ini adalah *mini-game* yang tersedia untuk konten BKKBN:

1. *Hello Cafe*



Gambar 13. *Hello Cafe*

Dalam *game* ini, kamu akan berbincang dengan 3 karakter yang berbeda. Kamu harus memilih kalimat yang tepat untuk mengobrol dengan karakter tersebut.

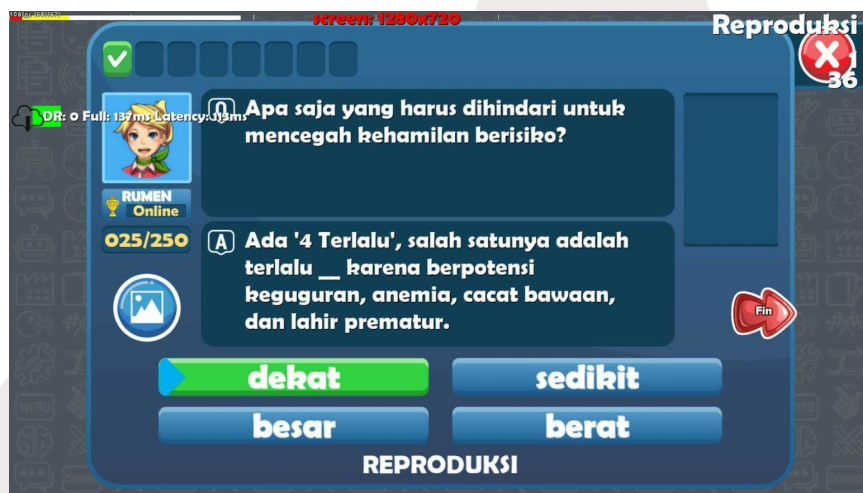
2. Robot Factory



Gambar 14. Robot Factory

Dalam permainan ini, kamu perlu mencocokkan kartu yang berisi kata dengan gambar yang tepat.

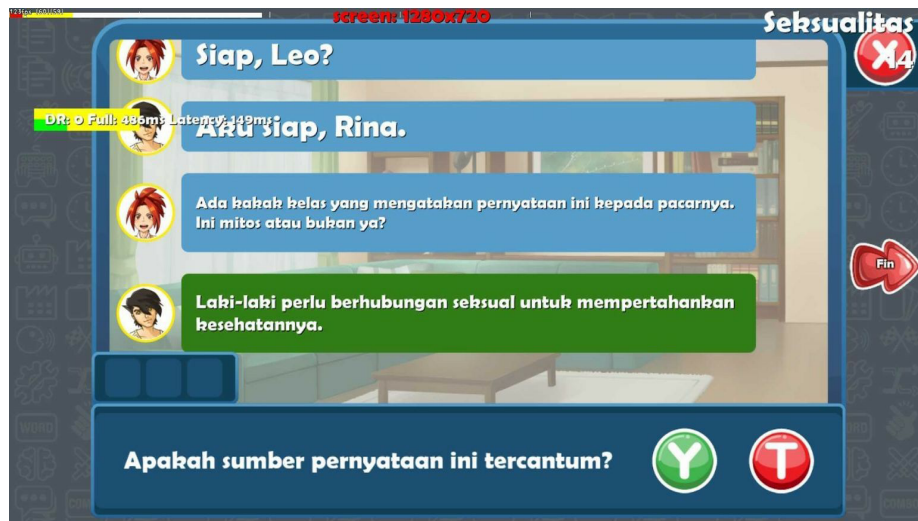
3. Brain Battle



Gambar 15. Brain Battle

Dalam *game* ini, pertanyaan dan jawaban akan ditampilkan pada layar. Pada salah satu kalimat (pertanyaan atau jawaban), akan terdapat bagian yang kosong dan kamu harus memilih kata yang tepat untuk melengkapi kalimat. *Minigame* ini dapat dimainkan sendirian maupun multiplayer, dimana kamu bisa menantang temanmu.

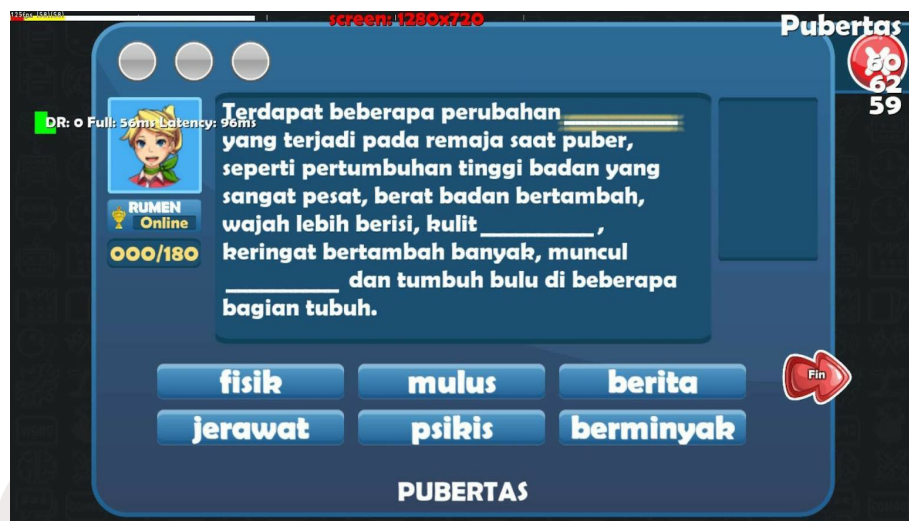
4. Judge Me



Gambar 16. Judge Me

Dalam *game* ini, kamu akan diperlihatkan suatu pernyataan. Kamu perlu menjawab pertanyaan tentang pernyataan tersebut untuk menentukan apakah itu sebuah mitos atau bukan.

5. Word Snap



Gambar 17. Word Snap

Dalam *game* ini, kamu perlu mengisi kekosongan pada paragraf dengan kata-kata yang tepat dari pilihan yang disediakan. Terdapat 6 pilihan kata untuk menjawab 3 kekosongan pada paragraf. *Minigame* ini dapat dimainkan sendiri maupun *multiplayer*, dimana kamu bisa menantang temanmu.

6. Fix the Mix



Gambar 18. Fix the Mix

Dalam *game* ini, kamu harus menyusun ulang huruf yang diacak untuk membentuk kata yang tepat. Definisi dari kata tersebut ditampilkan pada layar dan kamu bisa membuka tiga petunjuk bantuan untuk membantumu menebak kata yang tepat.

B. Membangun



Gambar 19. Mode Membangun

Dalam menu ini, kamu bisa membangun kota sesuka hatimu. Klik tombol “Membangun” di pojok kanan bawah layar dan kamu akan melihat daftar bangunan yang bisa kamu pilih untuk dibangun.

Kamu bisa membangun perumahan, taman bermain, bahkan bangunan terkenal. Ada persyaratan tertentu untuk beberapa bangunan tertentu, seperti level kota minimum, jumlah bintang, tingkat kebahagiaan, dan jumlah penduduk minimum. Jangan lupa untuk menghias kotamu dengan tanaman dan pohon untuk membuatnya lebih cantik!

Kamu bisa membangun dengan memilih bangunan dan memilih letak bangunan yang kamu inginkan di lahan yang kosong. Kamu kemudian perlu menunggu proses membangun selesai, atau menyelesaikannya langsung dengan fitur Membangun Instan atau dengan menggunakan bintang.

C. Fitur Sosial

Di layar utama, kamu bisa mencari kota lain dengan menekan tombol “Pencarian” dan mencari nama pemain DoC lainnya. Di sini, kamu juga bisa melihat notifikasi apabila pemain lain mengirimkan permohonan untuk berteman denganmu atau mengunjungi kota kamu. Layar “Kode Teman” akan memunculkan kode teman kamu dan juga tempat untuk memasukkan kode teman pemain lain untuk menambahkan mereka sebagai teman.



Gambar 20. Tombol Sosial



Gambar 21. Mengunjungi Kota Pemain Lain

Kamu bisa mengunjungi kota pemain lain lewat tombol “Sosial” dan “*Chat*”. Di kota pemain lain (Gambar 20), kamu bisa menyukai kota mereka dan bahkan mengerjai mereka dengan mengubah bangunan mereka menjadi nanas atau melukis grafiti di bangunan mereka!

Kami memiliki fitur *chat* (Gambar 21) yang bisa diakses lewat tombol Chat di layar utama. Terdapat *chat* global dan *chat* dengan kelompok *alliance* untuk kamu berkomunikasi dengan pemain lain!



Gambar 22. Fitur Chat

Alliance adalah tempat kamu bisa terhubung dengan pemain lain dan belajar bersama. Kamu bisa menjalankan misi *alliance* bersama dan fitur-fitur *alliance* lainnya akan hadir pada pembaharuan aplikasi yang akan datang.



Gambar 23. Fitur *Alliance*

BIMBINGAN ORANG TUA

Bimbingan orang tua

 Jika Kamu adalah orang tua / wali dari minor yang menggunakan aplikasi ini, berikan detail anak berikut ini

Tanggal lahir anak

DD **MM** **YYYY**

Jenis kelamin

Laki-laki ☒ Perempuan ☐ Lain-lain ☐

Obrolan ☒

Masukkan PIN

Ketentuan Layanan

Pengaturan kunci ☐

Gambar 24. Bimbingan Orang Tua

Gunakan fitur ini dalam Pengaturan Permainan untuk menutup akses *Chat* dan Facebook dalam *game*. Kamu bisa mengunci pengaturan ini dengan menggunakan PIN dan menchecklist “Kunci pengaturan ini”.

MENAMBAHKAN AKUN PADA PERANGKATMU

Kamu bisa memiliki lebih dari satu akun dalam perangkatmu. Untuk melakukan ini, kamu perlu kembali ke layar pemilihan akun (Gambar 24) dengan memencet tombol “Back” pada perangkatmu dan mengkonfirmasi notifikasi yang muncul. Kamu juga bisa mengakses ini dengan membuka Pengaturan Permainan dan menekan tombol “Ganti akun”.



Gambar 25. Menu Pemilihan Profil

Pilihan pada Menu *Log in*:

1. Hapus Profil Akun

Klik tombol merah X untuk menghapus Profil yang kamu pilih. Ini bisa kamu gunakan untuk menghapus akun DoC yang tidak diperlukan dari perangkatmu. Akun yang sudah terdaftar (dengan Facebook, Google, nomor telepon, atau e-mail) aman untuk dihapus karena kamu bisa *log in* kembali ke akun tersebut kapan saja. Tapi hati-hati ketika menghapus akun tamu (tidak terdaftar), karena kami tidak bisa memulihkan data progres bermain setelah akun tersebut dihapus.

2. Play

Klik profil akun kamu untuk mulai bermain.

3. Registrasi atau *Log In* ke Akun Lain

Klik “Tambah Pemain Baru” untuk mendaftarkan atau *log in* ke akun yang lain. Ini akan membawamu kembali ke layar utama dengan tombol “Baru” dan “Lanjutkan”.

LAMPIRAN 2
SERI BUKU KOMIK GENTA DAN RERE

Materi Ajar	Hasil Adaptasi ke Buku Komik
Kesehatan Gizi Remaja	
Pubertas	
Reproduksi dan Seksualitas	

Perilaku Berisiko



Perilaku Berisiko



Tindakan Berbahaya



Kesiapan Berkeluarga



Tugas Perkembangan dan Fungsi Keluarga



Pengasuhan Keluarga Sehat

