

Perancangan Edu-Game Anti Kekerasan Seksual Menggunakan Metode Digital Game Based Learning-Instructional Design (DGBL-ID)

Roswita Nerrisa Arviana dan Intan Prameswari
 Institut Teknologi Bandung
e-mail: fwr Fahma@gmail.com

Abstrak—Tingginya kasus kekerasan seksual pada anak-anak mendorong perlunya peningkatan efisiensi upaya preventif melalui pendidikan seksual yang dilakukan sedini mungkin. Salah satu media edukasi yang sesuai untuk anak usia dini adalah permainan. Meski game edukasi digital telah banyak dikembangkan, pengembangan game pada topik anti kekerasan seksual untuk anak usai dini masih sangat terbatas. Pembelajaran seks untuk anak usia dini melalui game memerlukan strategi penyusunan materi khusus agar materi dapat tersampaikan dengan baik melalui permainan dalam game. Model perancangan Digital Game Based Learning-Instructional Design (DGBL-ID) yang secara khusus mengkorelasikan perancangan instruksi dan aktivitas bermain menjadi metode yang tepat digunakan pada perancangan game edukasi. Setelah game edukasi dirancang, dilakukan uji kelayakan terhadap penyampaian materi pembelajaran dalam game kepada para ahli KSA. Hasil uji kelayakan menunjukkan angka 72% yang menunjukkan kelayakan game edukasi untuk digunakan sebagai media bantu dalam pembelajaran anti kekerasan seksual pada anak usia 6-7 tahun.

Kata Kunci— Edu Game, Pembelajaran Anti Kekerasan Seksual, Digital Game Based Learning-Instructional Design (DGBL-ID).

I. PENDAHULUAN

ANAK – ANAK kerap kali menjadi korban kasus pelecehan dan kekerasan seksual. Kasus kekerasan seksual pada anak-anak (KSA) dipandang sebagai fenomena gunung es, dimana hanya sedikit korban yang melapor dari jumlah kasus sesungguhnya [1]. Menurut data *realtime* dari laman Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak RI (Kemenppa), dari Januari 2021 hingga 30 Maret 2022, korban anak-anak (usia 0-17 tahun) meliputi lebih dari 58% dari total keseluruhan kasus kekerasan seksual. Isu ini tentunya perlu diperhatikan dan segera dibenahi oleh negara dan seluruh anggota masyarakat di sekitar anak-anak tumbuh dan berkembang.

Untuk menanggapi isu ini, upaya preventif perlu dilakukan. Pemerintah mendorong orang tua, sekolah, dan masyarakat sekitar mendukung usaha pencegahan kekerasan seksual anak melalui metode edukasi [2]. Edukasi untuk mencegah pelecehan seksual pada anak-anak dapat dimulai sejak dini, terutama pada usia 6-7 tahun, dimana anak mulai menyadari adanya perbedaan kelamin dan mengajukan banyak pertanyaan berkaitan dengan seksualitas. Selain itu, anak juga mulai dapat memahami konsep yang lebih rumit, seperti kekerasan seksual dan langkah penanggulangan yang dapat mereka lakukan. Pembelajaran anti kekerasan seksual

dapat dimulai dari beberapa topik berikut ini, yaitu: Aku dan tubuhku; Aku dan pakaianku; Keluarga dan orang di sekitarku; dan Cara merawat dan menjaga tubuhku. Meskipun topik ini dapat diberikan kepada anak, tak jarang anak mengalami kebosanan, ketidaknyamanan, dan kesulitan dalam memahami informasi pembelajaran anti KSA yang disampaikan secara lisan. Pengenalan langkah-langkah anti kekerasan seksual secara khusus memerlukan pendekatan yang mampu membangun suasana positif sehingga anak-anak dapat belajar merasa nyaman terhadap diri sendiri dan orang dewasa di sekitarnya [3]. Maka dari itu diperlukan pendekatan yang lebih menarik, memberikan rasa nyaman, dan dapat membantu anak memahami dan mempraktikkan langkah perlindungan diri dalam pembelajaran anti KSA.

Pendekatan melalui permainan memiliki potensi untuk diadaptasi dalam pembelajaran anti kekerasan seksual. Pendekatan audio-visual yang interaktif, seperti pada game, dapat memfasilitasi keterbukaan dan lingkungan yang rileks yang dibutuhkan anak dalam pembelajaran anti kekerasan seksual [4]. Terlebih di era teknologi ini, permainan berbasis digital dapat dengan mudah dimainkan dan menarik minat anak-anak. Salah satu genre permainan yang paling sering dimainkan anak usia 6-7 tahun adalah bermain peran (*role playing*) [5]. Kegiatan bermain peran yang menciptakan lingkungan pembelajaran yang rileks, menstimulasi, dan interaktif [6] memiliki potensi untuk digunakan dalam konteks pembelajaran anti kekerasan seksual untuk anak usai dini.

Berdasarkan pemaparan urgensi isu dan fenomena diatas, disimpulkan bahwa perancangan game edukasi pengenalan konsep kekerasan seksual dan langkah penanggulangannya untuk anak usia 6-7 tahun dengan genre *role play* penting untuk didiskusikan lebih lanjut dalam penelitian ini.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kekerasan Seksual pada Anak

Kekerasan seksual merupakan suatu kegiatan atau hubungan seksual yang terjadi tanpa kesepakatan, izin, dan timbal balik dari kedua pihak. Pada kasus anak-anak, individu pada usia ini belum diberikan pemahaman atau belum dapat sepenuhnya membuat kesepakatan, maka orang dewasa, remaja, atau anak-anak lain yang melibatkan seorang anak dalam aktivitas seksual dianggap melakukan kekerasan seksual meskipun anak tersebut terlihat menikmati aktivitas seksual yang dilakukan [7]

Menurut Kempe dan Kempe dalam Mashudi dan Aini [7]

yang termasuk dalam kategori dalam kekerasan seksual fisik pada anak adalah sebagai berikut:

- 1) Inses: kegiatan seksual yang dilakukan antar anggota keluarga.
- 2) Pedofilia: preferensi seksual orang dewasa terhadap anak yang belum melalui masa pubertas sebagai pemenuhan kesenangan seksual.
- 3) Ekshisibionisme: Menunjukkan alat kelamin pada orang lain.
- 4) Pencabulan: Tindakan mengagumi, menyentuh, meremas, mencium dan masturbasi.
- 5) Hubungan seksual: Aktivitas yang melibatkan kontak oral-genital, anal, genital, dan penil-vaginal.
- 6) Perkosaan: Penetrasi seksual dengan paksaan dan tanpa izin korban.
- 7) Sadisme seksual: Kekerasan seksual yang melibatkan upaya menyakiti tubuh korban untuk memperoleh kesenangan seksual pelaku.
- 8) Prostitusi anak: Kegiatan yang melibatkan anak dalam aktivitas seksual untuk kepentingan komersial.

Berdasarkan identitas pelakunya, kekerasan seksual pada anak-anak dapat dibagi menjadi 2 kategori, yaitu:

1) *Familial Abuse*

Pelaku pada kategori *familial abuse* adalah figur yang masih memiliki hubungan keluarga atau darah dengan korban, baik dalam keluarga inti maupun tidak. Tokoh pengganti orang tua, seperti ayah dan ibu angkat, juga masuk dalam kategori ini. Penelitian menunjukkan bahwa 70% pelaku pelecehan seksual pada anak adalah anggota keluarga atau sosok yang sangat dekat dengan anggota keluarga korban [8]. Salah satu kekerasan seksual yang terjadi pada kategori ini adalah *incest*. Berdasarkan penelitian yang sama, anak yang mengalami *familial abuse* mengalami trauma terberat dibandingkan korban dari kategori pelaku yang lainnya.

2) *Extrafamilial Abuse*

Pada *extrafamilial abuse*, pelaku kekerasan seksual merupakan seseorang di luar keluarga dan figur yang dekat dengan korban. Umumnya, pelaku merupakan orang dewasa yang memiliki ketertarikan seksual pada anak, atau pedofil, dimana 95% pelaku kekerasan seksual pada anak memenuhi kriteria diagnosis *pedophilia* [8].

B. *Perilaku Grooming*

Sebagian besar pelaku pelecehan seksual pada anak adalah sosok yang sudah dikenal dekat dengan anak. Pelaku tidak secara langsung melakukan aktivitas seksual pada anak, namun mereka melakukan pendekatan yang dapat berlangsung selama beberapa minggu, bulan, bahkan tahun. Pendekatan ini disebut dengan *grooming*. *Grooming* merupakan sebuah proses manipulatif yang dilakukan individu untuk melakukan kekerasan terhadap anak dengan mempersiapkan anak, bahkan figur penting disekitar anak dan lingkungan sekitar dengan tujuan spesifik, seperti: mendapatkan akses ke anak, mendapatkan kepatuhan anak, dan menjaga kerahasiaan untuk menghindari pengungkapan. [9]. Beberapa langkah yang umum dilakukan oleh predator dalam proses grooming kepada anak menurut Sanderson [10] serta Bennett dan O'Donohue [11] antara lain:

- a. *Victim selection*/pemilihan korban: Proses memilih target kekerasan seksual berdasarkan preferensi pelaku (fisik, karakter, usia anak), tempat tinggal anak (daerah

sepi/kota kecil, tinggi populasi anak). Anak dengan *degree of vulnerability* tinggi cenderung lebih rentan. Ciri-ciri anak dengan *degree of vulnerability* tinggi yang diincar pelaku adalah: merasa kurang kasih sayang, terlihat tidak percaya diri, kurang populer, penyendiri, dan korban bullying.

- b. *Befriending the child*/berteman dengan anak: Mencari tahu dan memenuhi keinginan anak, memberi anak hadiah, mendapatkan kepercayaan anak melalui hubungan yang dekat.
- c. *Desensitize child to touch*/Membuat anak tidak peka terhadap sentuhan: Menyentuh anak secara tidak sengaja pada bagian privat, namun lama kelamaan melakukannya secara sengaja, atau melakukan sentuhan pada bagian aman (kepala, bahu, dll.) secara terus menerus, kemudian menyentuh area privat ketika anak sudah terbiasa dengan sentuhan pelaku.
- d. *Isolate the Child*/Mengisolasi anak: Memisahkan anak, baik secara fisik (*physical isolation*) maupun emosional (*emotional isolation*), dengan orang tua/wali atau orang yang dekat dan dipercaya oleh anak.
- e. *Initiation of sexual abuse and securing secrecy*/Inisiasi tindak kekerasan seksual dan mengamankan kerahasiaan: melakukan tindakan kekerasan, biasanya dengan alibi permainan dan meminta anak untuk merahasiakan kegiatan yang dilakukan. Mengancam anak apabila anak menceritakan kejadian kepada orang tua/orang dewasa lain.

C. *Digital Game Based Learning*

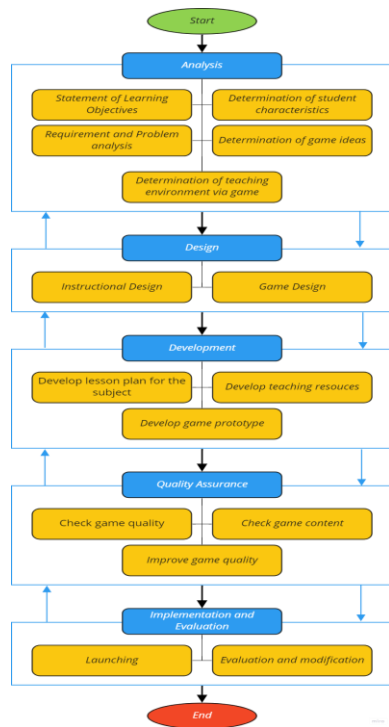
Pemanfaatan aspek bermain dalam kegiatan pembelajaran memunculkan istilah *Game Based Learning* (GBL), atau pembelajaran berbasis permainan. Jika dalam proses pembelajaran permainan yang digunakan adalah game digital (komputer, tablet, ataupun *smartphone*) maka metode ini disebut *Digital Game-Based Learning* (DGBL). DGBL adalah sebuah paradigma yang menawarkan pembelajaran interaktif, dimana pengguna dapat berinteraksi dengan materi pembelajaran melalui keterlibatan teknologi pada game [12]. Selain aspek hiburan, aspek pembelajaran pada DGBL memiliki luaran yang perlu dicapai. Menurut Stewart et al. [13], terdapat 3 jenis luaran pembelajaran dalam DGBL, yaitu:

- a. Transfer pengetahuan (tujuan pembelajaran kognitif). Biasa digunakan pada pendidikan formal untuk pembelajaran materi matematika, bahasa, dll.
- b. Perolehan keterampilan (tujuan pembelajaran berbasis keterampilan). Digunakan untuk pelatihan, bisa dalam bidang militer, korporat, dll.
- c. Perubahan sikap/perilaku (tujuan pembelajaran afektif). Umumnya digunakan oleh lembaga pemerintahan, non-pemerintahan, dan sektor kesehatan untuk meningkatkan kesadaran pada topik tertentu (misal: kemiskinan) atau mengubah suatu kebiasaan (misal: meningkatkan konsumsi makanan sehat dan kebiasaan berolahraga).

III. METODE PENELITIAN

A. *Digital Game Based Learning-Instructional Design (DGBL-ID)*

Tahap perancangan game edukasi pengenalan materi anti kekerasan seksual pada anak-anak berbasis game edukasi,



Gambar 1. Model perancangan DGBL-ID.

peneliti menerapkan metode *Digital Game Based Learning - Instructional Design* (DGBL-ID). Metode DGBL-ID yang secara khusus diformulasikan untuk mengembangkan game edukasi menitikberatkan pada perancangan kesesuaian desain instruksional dan desain game. DGBL-ID memiliki 5 tahapan, yaitu: *analysis phase*, *design phase*, *development phase*, *quality assurance*, serta *implementation and evaluation*. Pada penelitian ini, perancangan hanya dilakukan hingga tahap *quality assurance*. Secara detail, fase-fase dalam metode DGBL-ID digambarkan dalam skema berikut dapat dilihat pada Gambar 1.

Berikut penjelasan model perancangan DGBL-ID pada Gambar 1.

1) *Analysis Phase*

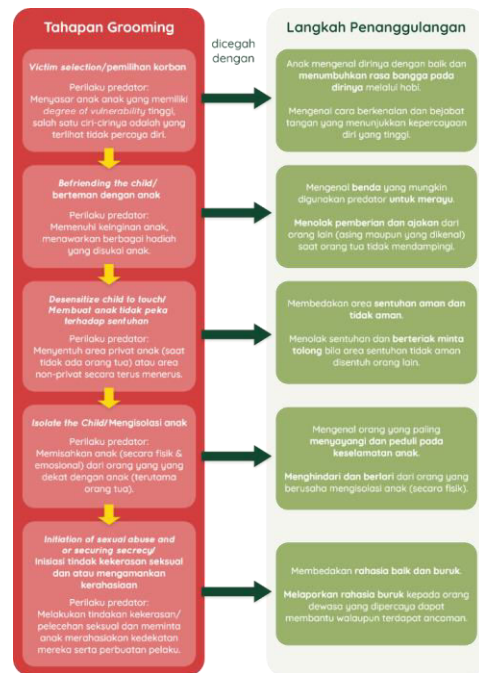
Pada tahap konsep ini, peneliti melakukan riset awal sebagai upaya identifikasi target dan isu dalam kegiatan pembelajaran dengan topik pencegahan kekerasan seksual pada anak yang biasa dilakukan, serta *behavior* anak dalam menjalani proses tersebut. Kemudian, dari data yang didapat, ditentukan tujuan penelitian dan kemungkinan solusi desain berdasarkan temuan permasalahan. Selain itu, ditentukan juga jenis media dan media penyusun yang akan digunakan sebagai solusi.

2) *Design Phase*

Proses *design* merupakan tahap dimana peneliti menggunakan data dan analisa dari tahap sebelumnya untuk membangun strategi perancangan yang terdiri dari perancangan instruksi dan perancangan game. Perancangan instruksi mencakup materi dan kompetensi dasar yang ingin dicapai. Sedangkan perancangan game meliputi penyusunan *storyboard*, *gameplay*, *character & world building*, dan elemen multimedia (teks, animasi, grafik, audio).

3) *Development Phase*

Pada tahap ini, materi dari perancangan instruksi dan game yang sudah dihasilkan kemudian disusun dengan *coding* untuk menyertakan interaktifitas ke dalam produk *high-fidelity prototype* aplikasi edukasi.



Gambar 2. Grafik tahap *grooming* dan langkah penanggulangannya.

4) *Quality Assurance Phase*

Tahap *quality assurance* menguji *high-fidelity prototype* game edukasi berdasarkan 2 aspek, yaitu aspek *game experience* dan *content quality*. Pada penelitian ini, tahap pegujian baru sampai pada uji kualitas konten melalui uji kelayakan konten pembelajaran pada game kepada ahli KSA.

5) *Implementation and Evaluation Phase*

Dilakukan evaluasi dan perbaikan game berdasarkan hasil tahap sebelumnya sebelum akhirnya game edukasi didistribusikan ke *platform* yang dituju.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Analysis*

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, peneliti merumuskan poin analisis yang dijabarkan sebagai berikut:

1) *Requirement and problem analysis*

Anak usia dini adalah kelompok umur yang rentan terhadap pelecehan dan kekerasan seksual. Faktor internal yang menyebabkan hal ini terjadi adalah rendahnya pengetahuan anak usia dini mengenai kekerasan seksual fisik dan langkah perlindungan diri yang bisa dilakukan pada situasi rawan kekerasan seksual. Selain itu, pembelajaran penanggulangan kekerasan seksual pada anak usia dini seringkali membutuhkan media bantu pembelajaran. Namun, media bantu pembelajaran yang secara khusus dikembangkan untuk anak usai dini pada topik ini masih sangat terbatas.

2) *Determination of student characteristics*

Anak usia 6-7 tahun adalah rentang usia dini yang sesuai untuk melakukan pengenalan konsep kekerasan seksual dan langkah penanggulangannya karena anak memiliki keingintahuan yang tinggi pada topik seksualitas dan mulai memiliki kemampuan memahami konsep yang lebih kompleks, seperti adanya bahaya kekerasan seksual dan cara menghindarinya. Anak usia ini juga memiliki karakter "Play" yaitu melakukan proses pembelajaran paling efektif melalui permainan. Anak akan lebih mudah memahami

Tabel 1.
Standar Kompetensi Game Edukasi

Standar Kompetensi	Mengenal keberhargaan diri, perilaku <i>grooming</i> , dan langkah perlindungan diri dari perilaku <i>grooming</i> dan pelecehan seksual.
Kompetensi Dasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal diri dan menumbuhkan rasa bangga pada diri. 2. Mengenal ciri-ciri perilaku <i>grooming</i>. 3. Memperagakan langkah menghindari dari setiap tahapan perilaku <i>grooming</i> yang mengarah pada pelecehan seksual.
Indikator	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui nama, jenis kelamin, dan hobi serta menumbuhkan rasa bangga akan dirinya. 2. Mengenal rayuan predator dan mempelajari cara menolak rayuan tersebut. 3. Membedakan sentuhan yang aman dan tidak aman untuk mengetahui kapan harus berteriak meminta tolong ketika sentuhan tidak aman dilakukan pada tubuh anak. 4. Mengetahui sosok orang dewasa yang menyayangi dan dapat dipercaya untuk menghindari <i>emotional isolation</i>, serta menghindari sosok tersebut dengan berlari saat anak merasa tidak aman untuk menghindari <i>physical isolation</i>. 5. Membedakan rahasia baik-buruk dan kemampuan agar anak dapat melaporkan rahasia buruk kepada orang dewasa yang dipercaya untuk mendapatkan pertolongan yang diperlukan.

Tabel 2.
Lesson plan game edukasi anti KSA “Tata Si Tangguh Penjaga Tubuh”

Intro
<p>Di suatu malam, Tata merasa bersemangat untuk mengikuti kegiatan berkemah pertamanya di sekolah yang akan dilaksanakan keesokan paginya. Perkemahan tersebut adalah perkemahan “Si Tangguh Penjaga Tubuh” yang dipimpin oleh Pak Hindar. Ayah dan ibu Tata mendaftarkannya untuk mengikuti perkemahan tersebut untuk melatih Tata menjadi anak pemberani yang mampu menjaga dirinya dari Monster Jari yang akhir-akhir ini sering menyentuh, menyerang, dan melukai anak-anak. Meskipun takut dan khawatir, Tata bertekad untuk mengikuti perkemahan dengan baik dan menjadi anak yang berani melawan Monster Jari.</p>
Level 1 – Bangga pada Diriku
<p>Tata pun diantarkan ke sekolah untuk mengikuti perkemahan. Di sepanjang perjalanan, Papa dan Mama mengingatkan betapa mereka menyayangi Tata dan akan melindungi Tata dari bahaya Monster Jari. Sesampainya di sekolah, Pak Hindar menyambut Tata yang datang ke perkemahan dan mengajak Tata berkenalan. Tata, dengan arahan Otto, dapat memberi respon berkenalan dengan berani dan bersemangat atau dengan malu-malu. Selain itu, pada pos 1 ini, Tata kemudian diminta mengisi data untuk membuat kartu peserta kemah “Si Tangguh Penjaga Tubuh” yang berisi nama, jenis kelamin, dan hobi. Tata (Pemain) mengisikan data jenis kelamin dengan sesuai dan memilih hobi yang dia gemari. Setelah selesai, Tata mendapatkan “Kartu anggota kemah Si Tangguh Penjaga Tubuh” dan koleksi pin pertama, pin “Si Percaya Diri”.</p>
Level 2 – Menolak Hadiah Asing
<p>Pada pos kedua ini, Tata diminta Pak Hindar untuk melakukan jelajah alam dan berjalan dari pos ini melewati hutan, sungai dan jembatan menuju ke lokasi pos selanjutnya. Selama perjalanan, Tata harus menemukan benda-benda yang biasa digunakan Monster Jari untuk merayu Tata. Pak Hindar mengingatkan Tata untuk menolak hadiah dari orang lain bila tidak ada Mama dan Papa. Ternyata, setiap Tata menemukan benda-benda tersebut, Monster Jari pun muncul sehingga Tata harus menolak dengan tegas setiap pemberian/rayuan tersebut dengan bantuan/arahan dari Otto. Setelah menemukan semua benda, Tata pun sampai di lokasi pos selanjutnya dengan selamat. Pak Hindar memuji keberanian Tata dalam menolak rayuan Monster Jari dan memberikan Tata pin “Si Tegas” dan Tata mempelajari kemampuan baru, yaitu: “Tolak”.</p>
Level 3 - Orang Mencurigakan Disekitarku
<p>Pada pos kedua, Tata diajak memahami bahwa sentuhan aman didasari oleh rasa sayang dan membuat Tata juga nyaman, sedangkan sentuhan tidak aman membuat Tata tidak nyaman, malu, sedih, dan marah. Selain itu, semua sentuhan harus berdasarkan izin dari Tata karena tubuh Tata sangat berharga. Setelah paham, Tata harus menyelesaikan permainan puzzle untuk mengenali sentuhan aman (tangan, kepala, dan kaki hingga batas lutut) serta tidak aman (bibir, dada dan perut, dan alat kelamin). Setiap meletakkan puzzle di bagian yang tepat, muncul skenario sentuhan aman dan aman yang perlu diidentifikasi oleh Tata. Setelah menyelesaikan seluruh puzzle dan memberikan semua respon yang benar, Tata akan mempraktekkan cara berteriak memanggil orang dewasa terdekat dan meminta tolong bila ada orang yang melakukan sentuhan tidak aman pada tubuhnya. Pada akhir pos, Tata akan mendapatkan pin “Si Pemberani” dan kemampuan “Teriak”</p>
Level 4 – Para Pelindungku
<p>Pos ke 4 merupakan pos halang rintang. Pada pos ini, Tata belajar bahwa monster jari sering kali menghalangi kasih sayang Mama Papa serta memisahkan Tata dari orang-orang yang bisa melindungi Tata. Dalam permainan halang rintang, Tata berusaha menghindari Monster Jari yang menghadang untuk bertemu kembali dengan para pelindungnya. Kegiatan halang rintang membantu Tata menyadari bahwa Mama dan Papa adalah orang-orang yang paling menyayangi Tata. Tata juga belajar bahwa terdapat orang dewasa lain yang bisa ia percaya untuk membantu Tata ketika Monster Jari mencoba memisahkan Tata secara fisik, seperti Pak Polisi dan Ibu Guru. Jika itu terjadi, maka ia harus segera berlari sekenjang mungkin untuk mencari orang dewasa lain di sekitarnya atau orang dewasa terdekat yang dia percaya dan bisa dia temui. Setelah menyelesaikan kegiatan pos, Tata mendapatkan pin “Si Cerdas” dan kemampuan “Lari”.</p>
Level 5 – Rahasia Baik & Buruk
<p>Pos ke 5 mengajarkan Tata mengenai rahasia baik dan buruk. Rahasia baik akan membuat Tata merasa tidak sabar dan bersemangat, sedangkan rahasia buruk membuat Tata merasa malu dan takut, sehingga harus dilaporkan kepada orang dewasa yang dipercayai oleh Tata. Kemudian Tata mengikuti aktivitas mencocokkan rahasia baik dan buruk yang harus dilaporkan ke Pak Hindar atau disimpan dengan bantuan Otto. Setelah menyelesaikan kegiatan pos, Tata mendapatkan pin “Si Jujur” dan kemampuan “Lapor”.</p>
Level 6 - Pelantikan dan Api Unggun
<p>Pada pos ini, Tata dilantik menjadi pasukan tangguh penjaga tubuh karena sudah berhasil melewati seluruh sesi pelatihan. Pak Hindar memimpin pengucapan janji pasukan tangguh penjaga tubuh yang juga turut diucapkan oleh Tata (dan pemain). Setelah itu acara perkemahan ditutup dengan api unggun dan menyanyikan lagu “Kujaga Tubuhku”. Pada level ini, Tata mendapatkan pin “Pasukan Tangguh Penjaga Tubuh”.</p>

materi yang dirasa terlalu rumit untuk dijelaskan secara verbal melalui pengalaman, cerita, dan interaksi yang mereka lakukan dalam permainan. Anak usia dini di era ini memiliki interaksi yang tinggi dengan teknologi. Gawai yang paling banyak dioperasikan adalah smartphone. Penggunaan smartphone umumnya diawasi langsung oleh orang tua dengan rentang waktu penggunaan 30-2 jam/hari.

3) *Statement of Learning Objectives*

Memberikan pembelajaran untuk memperkenalkan konsep kekerasan seksual dan langkah perlindungan diri yang bisa dilakukan anak usai dini untuk menghadapi situasi rawan dan individu yang berpotensi melakukan pelecehan seksual berdasarkan tahapan pada proses *grooming*. Langkah yang bisa dilakukan anak adalah dengan terlebih



Gambar 4. Karakter Utama "Tata"



Gambar 5. Game Master 1 "Otto"



Gambar 6. Game Master 2 "Pak Hindar"



Gambar 7. Karakter Musuh "Monster Jari"

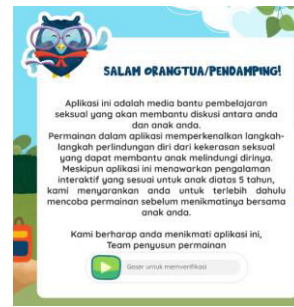


Gambar 8. Karakter tambahan "Mama & Papa"

dahulu mengenal dan menyadari keberhargaan diri dan tubuhnya, menolak pemberian dari orang lain, membedakan sentuhan aman dan tidak aman, membedakan rahasia baik/buruk dan melaporkan rahasia buruk kepada orang tua atau orang dewasa yang dipercaya. Selain itu anak diajarkan kemampuan menghindari orang tersebut dengan cara: menolak, berteriak, berlari, dan melaporkan kejadian.

4) *Determination of game ideas*

Game yang akan dirancang adalah game *role play* yang menceritakan tentang seorang anak bernama Tata yang akan mengikuti perkemahan pertamanya yang bertajuk Si Tangguh Penjaga Tubuh. Tata dibantu oleh Otto, burung hantu pintar yang akan menuntun Tata menghindari perilaku *grooming* yang dipelajari selama perkemahan. Kemah dipandu oleh Pak Hindar bertujuan untuk melatih anak untuk dapat melindungi diri dari monster jari tak punya hati yang kerap menyerang anak-anak di daerah rumah Tata. Pada setiap level, terdapat pos-pos yang mengajarkan Tata untuk mengenal dan bangga pada dirinya, serta mengetahui



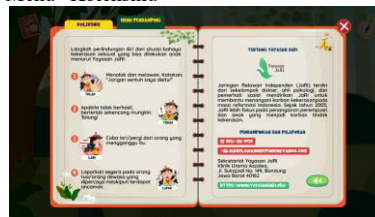
Gambar 9. Menu "Verifikasi pendamping"



Gambar 10. Game map



Gambar 11. Menu "Koleksiku"



Gambar 12. Menu "Menu Pendamping"

dan menghindari kebiasaan *grooming* predator seksual melalui pemilihan respon dan aktivitas (*mini game*). Setelah berhasil menyelesaikan tiap level, Tata akan mendapatkan koleksi pin dan *skills* cara melindungi diri dari predator, yaitu menolak, berteriak, lari, dan lapor. Setelah menyelesaikan seluruh pos pelatihan, Tata pun berhasil dilantik menjadi pemimpin pasukan tangguh penjaga tubuh di sesi akhir perkemahan, yaitu api unggun.

5) *Determination of teaching environment via game*

Game ini disusun sebagai pendekatan DGBL pada topik anti kekerasan seksual pada anak usia 6-7 tahun. Selain itu game juga sekaligus menjadi media diskusi antara anak dan pengajar agar pesan dalam game dapat dipahami dengan lebih tepat dan efektif oleh anak. Dalam penggunaannya, orang tua mengawasi anak bermain dan mendiskusikan pilihan yang tepat dengan anak pada sesi memilih respon sesuai skenario situasi tertentu yang terdapat di setiap level. Durasi permainan pada game cenderung singkat, antara 30 menit sampai 1 jam (termasuk sesi diskusi) sesuai dengan saran orang tua dan rekomendasi *American Academic of Pediatrics* yang menyatakan bahwa waktu penggunaan gadget pada anak adalah ≤ 2 jam/hari [14].

B. Design

1) *Instructional Design*

Instructional design disusun dengan mengkorelasikan tahapan *grooming* dengan langkah penanggulangannya berdasarkan dari modul pembelajaran anti kekerasan seksual

yang disusun oleh Yayasan JaRI, dapat dilihat pada Gambar 2. Setelah itu, disusun sebuah standar kompetensi sebagai berikut dapat dilihat pada Tabel 1.

2) *Game Design*

Pada tahap ini, disusun sebuah *gameflow* yang akan digunakan dalam game. Detail *gameflow* dapat dilihat pada Gambar 3.

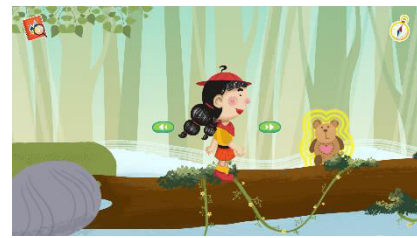
C. *Development*

1) *Develop lesson plan for subject,*

Pada tahap ini, dilakukan *lesson plan for subject*, yang dapat dilihat pada Tabel 2.

2) *Develop teaching resources.*

Pada tahap ini, dilakukan produksi *teaching resources* berupa aset karakter dan menu yang digunakan di dalam game.



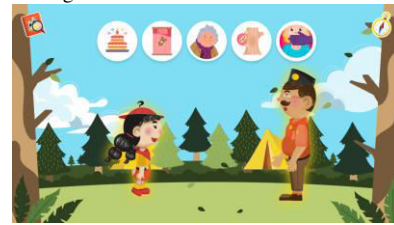
Gambar 17. Mini game level 2



Gambar 18. Mini game level 3



Gambar 19. Mini game level 4



Gambar 20. Mini game level 5



Gambar 21. Level achievement



Gambar 22. Reward screen



Gambar 23. Level recap

Tabel 3.
Tabel kriteria uji kelayakan

No	Skor dalam (%)	Kategori Kelayakan
1	< 21%	Sangat tidak layak
2	21-40%	Tidak Layak
3	41-60%	Cukup Layak
4	61-80%	Layak
5	81-100%	Sangat Layak

Gambar 13. Loading Game



Tabel 4.

Tabel hasil uji kelayakan Game Content

No	Aspek yang Ditinjau	Ahli 1	Ahli 2	Rata-rata
1	Kejelasan tujuan pembelajaran dalam game.	75	80	77,5
2	Ketepatan struktur penyampaian materi dalam game.	75	70	72,5
3	Kesesuaian alur cerita dan topik pada setiap pos dalam game.	75	80	77,5
4	Keterkaitan aktivitas bermain di setiap pos dalam mendukung penyampaian materi.	70	60	65
5	Kejelasan penyampaian konsep grooming dan kekerasan seksual.	70	75	72,5
6	Kejelasan penyampaian langkah perlindungan diri dari kekerasan seksual.	75	75	75
7	Kesesuaian pendekatan pembelajaran dengan materi.	80	75	77,5
Rata-rata		74,3	73,6	
Σ Rata-rata				73,95

Gambar 14. Animasi intro



Gambar 15. Kegiatan memilih response



Gambar 16. Validasi jawaban benar/salah



Gambar 17. Mini game level 1



- a. Karakter (Gambar 4 – 8)
- b. Menu (Gambar 9 – 12)

3) Develop game prototype.

Setelah semua aset selesai diproduksi, *prototype* game mulai dikembangkan dengan mengacu pada desain game yang sudah disusun. Berikut *prototype* game yang telah dibuat dapat dilihat pada Gambar 13 – 23.

D. Quality Assurance

1) Check Game Content

Dilakukan pengujian beta menggunakan uji kelayakan *game content* kepada 2 orang ahli di bidang KSA dari Yayasan JaRI. Untuk melihat hasil dari data yang diperoleh, digunakan rumus berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \dots$$

Keterangan:

\bar{x} : skor rata-rata

n : jumlah penilai

$\sum x$: skor total masing-masing

Setelah itu, perhitungan persentase hasil kelayakan berdasarkan Arikunto dalam Ernawati & Sukardiyono [15] digunakan rumus berikut:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \dots$$

Tabel kriteria kelayakan dapat dilihat pada Tabel 3. Untuk hasil dari uji kelayakan yang dilakukan adalah sebagai berikut dapat dilihat pada Tabel 4.

Dari nilai hasil uji kelayakan diatas, dapat dihitung presentase hasil uji kelayakan sebagai berikut:

$$\frac{73,95}{100} \times 100\% = 73,95\%$$

Berdasarkan hasil uji kelayakan diatas, *game content* dari game edukasi role play anti kekerasan seksual untuk anak usia 6-7 tahun yang telah dikembangkan mendapatkan persentase 73,95% dan masuk dalam kategori layak. Meskipun terdapat beberapa poin rekomendasi perbaikan yang perlu dilakukan, konten game masih dianggap layak untuk dikembangkan lebih lanjut dan diaplikasikan kepada target audiens.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dan perancangan game yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat dirumuskan beberapa poin kesimpulan berikut, yaitu: (1) *Digital Game Based Learning-Instructional Design* (DGBL-ID)

merupakan metode perancangan game edukasi yang dapat diaplikasikan dalam merancang game edukasi untuk memperkenalkan konsep kekerasan seksual dan langkah penanggulangannya pada anak usia 6-7 tahun; (2) Berdasarkan hasil uji kelayakan, game edukasi anti kekerasan seksual untuk anak usia 6-7 tahun berbasis *role play* dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media bantu pembelajaran; (3) Diperlukan perbaikan, terutama pada keterkaitan aktivitas bermain dalam mendukung penyampaian materi, ketepatan struktur penyampaian materi, dan kejelasan penyampaian konsep *grooming* dan kekerasan seksual dalam game; (4) Perlu dilakukan pengujian *game quality* kepada target sasaran melalui *playtesting*.

Perlu dilakukan revisi game berdasarkan saran perbaikan yang didapat melalui pengujian *game content* dan *game quality* sebelum game akhirnya dapat diluncurkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] C. Sekar Ayu and N. Serikat Putra Jaya, "Perlindungan Hukum Pada Anak Korban Kekerasan Seksual Melalui Perspektif Hukum Pidana Indonesia," *Agustus*, vol. 7, no. 1, p. 133, 2021, doi: 10.30598/belovol7issue2page133-144.
- [2] D. Wahyuni, "Kajian Singkat terhadap Isu-Isu Terkini," *Info Singkat*, vol. 6, no. 12, 2014, [Online]. Available: www.dpr.go.id
- [3] T. Handayani, "PENCEGAHAN PERMAINAN 'STARTER' MELALUI PENDEKATAN PERSONAL SAFETY SKILL PADA MURID SEKOLAH DASAR," *JOURNAL OF EMPOWERMENT*, vol. 1, no. 1, 2017, [Online]. Available: <https://jurnal.unsur.ac.id/index.php/JE>
- [4] A. Pradita, A. Kusumaningrum, and J. Natosba, "Improving Self-Protection Knowledge Against Sexual Abuse by Using Dreall Healthy and Animation Video," *Jurnal Ners*, vol. 13, no. 2, p. 178, Mar. 2019, doi: 10.20473/jn.v13i2.7824.
- [5] S. Rogers and J. Evans, "Playing the game? exploring role play from children's perspectives," *Int J Phytoremediation*, vol. 21, no. 1, pp. 43–55, 2006, doi: 10.1080/13502930685209801.
- [6] W. F. Bt, W. Ahmad, A. Bt Shafie, M. Hezri, A. Bin, and A. Latif, "Role-Playing Game-Based Learning in Mathematics."
- [7] E. A. Mashudi and N. ' Aini, "PENCEGAHAN KEKERASAN SEKSUAL PADA ANAK MELALUI PENGAJARAN PERSONAL SAFETY SKILLS," 2015. [Online]. Available: www.tempo.com
- [8] C. Widyasari, "METODE STORYTELLING SEBAGAI TINDAKAN PREVENSI KEKERASAN SEKSUAL PADA ANAK," *The Progressive and Fun Education Seminar*, pp. 519–526, 2016.
- [9] G. M. Winters and E. L. Jeglic, "Stages of Sexual Grooming: Recognizing Potentially Predatory Behaviors of Child Molesters," *Deviant Behav*, vol. 38, no. 6, pp. 724–733, Jun. 2017, doi: 10.1080/01639625.2016.1197656.
- [10] Christiane Sanderson, *The Seduction of Children*. 2004.
- [11] N. Bennett and W. O'Donohue, "The construct of grooming in child sexual abuse: Conceptual and measurement issues," *J Child Sex Abus*, vol. 23, no. 8, pp. 957–976, Nov. 2014, doi: 10.1080/10538712.2014.960632.
- [12] A. Jaafar, S. Yue Wong, and W. Seng Yue, "Digital Game-Based Learning (DGBL) Model and Development Methodology for Teaching History," *WSEAS TRANSACTIONS on COMPUTERS*, pp. 322–333, 2009, [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/282054005>
- [13] A. All, E. P. Nuñez Castellar, and J. van Looy, "Assessing the effectiveness of digital game-based learning: Best practices," *Comput Educ*, vol. 92–93, pp. 90–103, Jan. 2016, doi: 10.1016/j.compedu.2015.10.007.
- [14] S. Livingstone, "New 'screen time' rules from the American Academy of Pediatrics," 2017. <http://blogs.lse.ac.uk/parenting4digitalfuture/2016/10/21/new-screentimerulesfromtheamericanacademyofpediatrics/>
- [15] I. Ernawati and T. Sukardiyono, "UJI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI SERVER," *Elimvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, vol. 2, no. 2, pp. 204–210, 2017.