

ABSTRAK

Syamsul Ma'arif, 2024. **Pengembangan Game Platformer Edukasi Anti Kekerasan Seksual Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Construct 3.** Tugas Akhir, Program Studi Informatika (S1), Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia, Pembimbing : Chaulina Alfianti Oktavia.

Kata kunci: Anak usia dini, kekerasan seksual, game edukasi dan Construct 3.

Anak usia dini merupakan periode penting dalam pertumbuhan dan perkembangan yang akan sangat memengaruhi masa depan anak. Sayangnya, anak-anak sering menjadi korban kekerasan seksual, yang tercermin dari tingginya kasus pelecehan seksual di Indonesia. Pemberian pendidikan seks sejak dini sangat diperlukan agar anak-anak dapat mengenali dan melindungi tubuh mereka dari potensi bahaya. Salah satu pendekatan yang efektif dalam mengajarkan konsep ini adalah melalui media game edukasi berbasis teknologi, yang mampu menciptakan lingkungan interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak. Penelitian ini mengusulkan pengembangan Game Platformer Edukasi Anti Kekerasan Seksual untuk anak usia dini menggunakan Construct 3. Game ini dirancang untuk memfasilitasi pemahaman anak tentang konsep sentuhan baik dan buruk serta menjaga batasan tubuh mereka. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman anak setelah bermain game, terbukti dari kenaikan hasil post-test dengan nilai 88% pada kategori sangat baik, dibandingkan dengan 44,2% pada pre-test. Hal ini menegaskan bahwa game edukasi dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kesadaran anak mengenai kekerasan seksual.

ABSTRACT

Syamsul Ma'arif, 2024. **Development Of An Educational Anti-Sexual Violence Platformer Game For Early Childhood Using Construct 3**. Final Project, Study Program Informatics S1, Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia, Advisor : Chaulina Alfianti Oktavia.

Keywords: Early childhood, sexual violence, educational game, Construct 3

Early childhood is a critical period of growth and development that greatly influences a child's future. Unfortunately, children are often victims of sexual abuse, as reflected in the high number of sexual violence cases in Indonesia. Early sex education is essential to help children recognize and protect their bodies from potential harm. One effective approach to teaching this concept is through technology-based educational games, which can create an interactive and engaging environment for children. This study proposes the development of an Educational Platformer Game on Sexual Violence Prevention for early childhood using Construct 3. The game is designed to facilitate children's understanding of good and bad touches and the importance of maintaining body boundaries. The study results showed an increase in children's understanding after playing the game, as evidenced by a post-test score of 88% in the "very good" category, compared to 44.2% in the pre-test. This confirms that educational games can be an effective tool for raising children's awareness of sexual violence.