

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini berada pada rentang usia 0-6 tahun masa ini biasanya disebut pula dengan anak masa awal dimana pada masa ini merupakan masa-masa yang mana nantinya akan sangat berpengaruh terhadap masa depan anak. Usia ini merupakan masa kehidupan yang unik dan merupakan proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pendewasaan dan kesempurnaan, baik jasmani maupun rohani, yang berlangsung seumur hidup, bertahap dan berkesinambungan (Janah et al., 2023).

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. Menurut KPAI (2022) data KPAI 2022 menunjukkan sebanyak 4.683 aduan masuk ke pengaduan yang bersumber dari pengaduan langsung, pengaduan tidak langsung (surat dan email), online dan media. Pengaduan paling tinggi adalah klaster Perlindungan Khusus Anak (PKA) sebanyak 2.133 kasus. Kasus tertinggi adalah jenis kasus anak menjadi korban kejahatan seksual dengan jumlah 834 kasus. Data tersebut mengindikasikan bahwa anak Indonesia rentan menjadi korban kejahatan seksual dengan berbagai latar belakang, situasi dan kondisi anak dimana berada.

Perlunya pendidikan seks untuk diberikan sejak usia dini guna memberikan informasi dan mengenalkan kepada anak bagaimana ia harus menjaga dan melindungi organ tubuhnya dari orang yang berniat jahat terhadap dirinya. 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. Oleh sebab itu, untuk menstimulasi pengetahuan anak usia dini tentang pembelajaran anti kekerasan seksual diperlukan adanya media pembelajaran berbasis teknologi yang

efektif, mudah dipahami dan menyenangkan yaitu berupa penggunaan media game edukasi. Hal ini dapat memperluas pengalaman anak mengenai edukasi anti kekerasan seksual melalui game dalam keterlibatan aktif untuk tujuan pembelajaran(Rizky, 2023).

Pada kegiatan bermain ada beberapa anak yang tidak menunjukkan pemahaman mengenai perbedaan jenis kelamin yang terlihat dari anak tersebut bermain bersama dengan cara memeluk antara anak laki-laki dan perempuan, begitu pula ada anak yang mengintip temannya ke toilet walaupun hanya dari depan pintu dan anak belum memahami ketika ditanya mengenai cara melindungi tubuh kita dari orang asing yang hendak melakukan kekerasan seksual dan dampak dari tindakan tersebut.(Sina et al., 2020)

Dari pembahasan diatas maka penulis ingin mengusulkan penelitian terkait dengan Game Platformer Edukasi Anti Kekerasan Seksual Anak Usia Dini dengan Menggunakan Construct 3. Game platformer edukasi ini dapat dikembangkan dengan menggunakan karena cocok untuk pengembangan perangkat lunak dengan spesifikasi yang tidak berubah-ubah, dan terstruktur atau berurutan dimulai dari melewati fase-fase perencanaan, pemodelan, implementasi, pengujian dan pemeliharaan. Oleh karena itu penulis membuat game platformer edukasi anti kekerasan seksual anak usia dini dengan menggunakan construct 3 yang diharapkan menjadi alternative konsep edukasi baru.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang permasalahan yang telah dijabarkan diatas maka masalah yang dapat diambil yaitu bagaimana mengembangkan game platformer edukasi anti kekerasan seksual anak usia dini dengan menggunakan construct 3?

1.3 Tujuan

Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah menghasilkan sebuah game platformer edukasi anti kekerasan seksual anak usia dini dengan menggunakan

construct 3, sebagai media edukasi untuk meningkatkan pengetahuan anak usia dini tentang kekerasan seksual dengan menggunakan media game yang menarik.

1.4 **Manfaat**

Ada berbagai manfaat yang diharap bisa didapat dalam pembuatan tugas akhir ini diantaranya sebagai berikut:

a) Bagi Penulis

Dengan adanya pembuatan tugas akhir ini dapat menjadi sarana bagi penulis untuk mengimplemntasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan khususnya di pemrograman, algoritma, dan desain sistem.

b) Bagi Institusi

Diharapkan laporan ini bisa mejadi sumber referensi di perpustakaan STIKI Malang dan juga sebagai acuan referensi yang berguna untuk penyusunan Tugas Akhir.

c) Bagi Pengguna

Manfaat bagi pengguna dari hasil penerapan ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan terhadap edukasi seksual untuk anak usia dini dengan media yang lebih menarik dan dapat diakses dengan mudah menggunakan *smartphone*.

1.5 **Batasan Masalah**

Ada beberapa batasan masalah pada penelitian ini, antara lain:

- a) Game ini berisikan materi edukasi anti kekerasan seksual anak usia dini berupa pengenalan anggota tubuh, batasan terhadap lawan jenis dan cara menjaga diri.
- b) Game ini dirancang untuk anak usia dini dengan minimal usia 4 tahun.
- c) Game ini berisikan game platformer pertualangan dan kuis dengan menggunakan Construct 3.
- d) Game ini bisa diakses secara offline dan tidak perlu akses internet.

1.6 Metodologi Penelitian

Pembuatan tugas akhir dilakukan menggunakan metode sebagai berikut:

1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian yaitu Bandulan Gg.V RT 005, Malang, Jawa Timur dan waktu yang digunakan peneliti untuk melakukan penelitian ini dilaksanakan mulai April 2024 sampai Oktober 2024.

1.6.2 Bahan dan Alat Penelitian

Terhadap beberapa alat yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi ini antara lain yaitu perangkat keras (*Hardware*) dan perangkat lunak (*Software*).

a) Perangkat Keras (*Hardware*)

1. Laptop dengan spesifikasi sebagai berikut :

- 1.1. Sistem Operasi : Windows 10
- 1.2. Processor : AMD Ryzen 3 3200U
- 1.3. RAM : 12 GB
- 1.4. Harddisk : 1 TB

2. *Smartphone* dengan spesifikasi sebagai berikut :

- 2.1. Sistem Operasi : Android 10
- 2.2. Chipset : Snapdragon Octa-core
- 2.3. RAM : 4 GB
- 2.4. Penyimpanan : 64 GB

b) Perangkat Lunak (*Software*)

1. Construct 3
2. Adobe Photoshop
3. Balsamiq Wireframes

c) Bahan Penelitian

Jurnal referensi mengenai media game edukasi dan materi anti kekerasan seksual untuk anak usia dini yang bersumber dari buku dengan judul “Pendidikan Seksual bagi Anak Usia Dini” yang di tulis oleh Rossyawati (2023).

1.6.3 Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan yang akan dilakukan diantaranya meriset apa saja materi edukasi anti kekerasan seksual untuk anak usia dini untuk nantinya disimpulkan agar anak-anak lebih mudah untuk memahaminya, dan metode edukasi menggunakan *smartphone* untuk membuat anak-anak lebih interaktif dan senang dalam bermain game.

1.6.4 Analisa Data

Dalam penulisan tugas akhir ini, metode yang digunakan adalah metode studi pustaka, yakni semua bahan diuraikan dalam penulisan tugas akhir bersumber dari buku literatur, jurnal ilmiah, hasil penelitian dan halaman web yang masih berkaitan dengan judul tugas akhir ini.

1.6.5 Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini ada beberapa tahapan dalam pembuatan proyek tugas akhir berikut adalah penjabarannya:

a) Perencanaan dan survey

Pada tahapan ini penulis membuat perencanaan sistem yang akan di buat guna untuk mengetahui tujuan dari suatu masalah yang diambil dan menentukan strategi apa yang akan di lakukan kedepannya.

b) Analisis

Di tahapan ini data data akan di kumpulka menjadi satu dan dikelompokkan sesuai kategori masing masing.setelah itu dilakukan analisis dengan teori yang sudah ditentukan guna mendapat kelebihan dan kekurangan data dari system tersebut.

c) Perancangan/Desain

Pada tahapan perancangan ini mulai dilakukan perancangan sistem dimulai dengan merancang *use case diagram*, *activity diagram* dan *user interface*.

d) Implementasi

Pada tahapan ini mulai melakukan pembangunan game sesuai dengan yang ada pada tahapan desain.

e) Pengujian

Pada tahapan ini aplikasi sudah dapat dijalankan dan mulai melakukan pengujian aplikasi untuk digunakan.

f) Pemeliharaan

Di tahapan ini dilakukan system akan diuji dan dipastikan tidak adanya *error/bug*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan merupakan urutan dalam berpikir untuk menggambarkan proses penulisan yang terdapat dalam skripsi, untuk memudahkan mencari laporan penelitian perlu adanya sistematika penulisan. Sehingga pembaca mengetahui dari awal tentang permasalahan yang diteliti hingga penutup.

BAB I : PENDAHULUAN

Peneliti mengusulkan judul “Pengembangan Game Platformer Edukasi Anti Kekerasan Seksual Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Construct 3” dengan dilandasi probelmatika yang terjadi pada anak usia dini dalam mengedukasi tetang Pendidikan kekerasan seksual.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Berisikan teori yang telah diambil dari bebrbagai referensi dan jurnal yang masih berhubungan dengan judul penelitian terkait.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Perancangan disini terdiri dari perancangan alur sistem, perancangan scenario game, dan perancangan *user interface*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pembangunan game menggunakan Laptop ACER Aspire, dan Smartphone. Software yang digunakan diantaranya Construct 3 dan Photoshop

BAB V : PENUTUP

Berisikan mengenai kesimpulan yang diperoleh selama pembuatan Tugas Akhir (TA).