

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Berikut adalah penelitian terdahulu di beberapa studi kasus.

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

Judul	Peneliti	Kesimpulan	Kekurangan
Pengaruh Game Edukasi “Aku Jaga Diriku” Terhadap Pengetahuan Seksual Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Harapan Bunda Kecamatan Telanaipura (2022)	Indryani, Akhmad Fikri Rosyadi, Sandra Sonita	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplikasi ini berisikan game edukasi pengetahuan seksual kepada anak usia 5-6 tahun. 2. Game yang digunakan untuk pengetahuan edukasi berupa puzzle dan kuis. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplikasi ini hanya menonjolkan pengetahuan seksual untuk anak Perempuan 2. Tampilannya dari aplikasi ini terlalu sederhana
Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Dalam Menstimulasi Pemahaman Pendidikan Seks Anak Usia 4-5 Tahun (2022)	Siti Aviva Purwati, Mallevi Agustin Ningrum, S.Pd, M.Pd.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplikasi ini bertujuan untuk merangsang pemahaman pendidikan seks pada anak usia 4-5 tahun. 2. Aplikasi ini melibatkan proses pengembangan game, implementasi, dan evaluasi terhadap penggunaannya dalam meningkatkan pemahaman seksualitas anak usia dini. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplikasi ini hanya berisikan pengenalan anggota tubuh

Judul	Peneliti	Kesimpulan	Kekurangan
Aplikasi Game Edukasi Android Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Construct 3 (2023)	Roni Saputra, Alif Hayatul Fikri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplikasi game edukasi berbasis Android yang bertujuan untuk mengajarkan anak-anak usia dini mengenali berbagai jenis hewan. 2. Game ini memiliki fitur-fitur interaktif yang, seperti permainan tebak gambar hewan dan audio pengenalan hewan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplikasi ini hanya untuk pengenalan jenis hewan dan xhabitannya
Game Edukasi 2 Construk Pembelajaran Huruf, Angka, Warna dan Gambar Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android (2021)	Andri Novianto, Ari Yanti Rahmadhani	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplikasi ini dirancang untuk pembelajaran huruf, angka, warna, dan gambar bagi anak usia dini 2. Aplikasi ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan kepada anak-anak dalam memahami konsep-konsep dasar tersebut. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplikasi ini hanya untuk pengenalan huruf, angka, warna dan gambar
Matrig: Game Edukasi Matematika Dengan Construct 3 (2022)	Shinta Permatasari, Mohammad Asikin, Nuriana Rachmani Dewi Nino Adhi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Game ini berisikan materi tentang persamaan linear dua variable untuk siswa kelas 7 SMP 2. Game ini bertujuan memberikan pengalaman pembelajaran yang 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplikasi ini hanya berisikan tentang persamaan linear dua variabel

Judul	Peneliti	Kesimpulan	Kekurangan
		interaktif dan menyenangkan kepada siswa, dengan berbagai fitur seperti level yang dapat disesuaikan, leaderboard, dan integrasi dengan sistem poin.	

Dari uraian penelitian di atas bahwa banyak media yang dikembangkan dengan menggunakan metode pengembangan R&D (*Research and Development*) dan media terdahulu hanya berisikan pengenalan anggota tubuh namun tidak dengan cara mencegah agar anak-anak terhindar dari kekerasan seksual. Sehingga peneliti mencoba untuk mengembangkan Game Platformer Edukasi Anti Kekerasan Seksual Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Construct 3 dengan mengandung materi pendidikan seksual agar anak-anak dapat terhindar dari kekerasan seksual.

2.2 Teori Terkait

Berikut teori terkait mengenai penelitian.

2.2.1 Kekerasan

Kekerasan umumnya didefinisikan sebagai tindakan atau serangkaian tindakan yang mengakibatkan kerusakan fisik, psikologis, atau sosial terhadap individu atau kelompok. Fokus penelitian tentang kekerasan mungkin mencakup kekerasan dalam rumah tangga, kekerasan berbasis gender, kekerasan di tempat kerja, dan kekerasan di lingkungan sosial yang lebih luas. Setiap tindakan kekerasan baik secara verbal maupun fisik, baik berupa tindakan atau perbuatan, atau ancaman pada nyawa (Joko Sriwidodo, 2021).

2.2.2 Kekerasan Seksual

Menurut Undang Undang Nomor 35 Tahun 2014 kekerasan adalah setiap perbuatan terhadap anak yang berakibat timbulnya kesengsaraan atau penderitaan

secara fisik, psikis, seksual, dan/atau penelantaran, termasuk ancaman untuk melakukan perbuatan, pemaksaan, atau perampasan kemerdekaan secara melawan hukum.

Kekerasan seksual didefinisikan sebagai setiap tindakan seksual, usaha melakukan tindakan seksual, komentar atau menyarankan untuk berperilaku seksual yang tidak disengaja ataupun sebaliknya, tindakan pelanggaran untuk melakukan hubungan seksual dengan paksaan kepada seseorang (Gustianti et al., 2022).

2.2.3 Anak Usia Dini

Kamus Besar Bahasa Indonesia, menyebutkan bahwa “anak usia dini merupakan individu penduduk yang berusia antara 0-6 tahun”. Undang- Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20/2003 ayat 1, menyebutkan bahwa “yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun. Pada usia tersebut merupakan usia yang mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang pesat sehingga mudah untuk diberikan stimulus untuk perkembangan kecerdasannya.

2.2.4 Game

Game adalah suatu bentuk kegiatan yang terstruktur dengan tujuan dan aturan yang jelas, yang dirancang untuk memberikan tantangan dan kesenangan kepada pemain. Game digital khususnya memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai alat pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dapat disimpulkan bahwa game dalam konteks jurnal bahasa Indonesia adalah media interaktif yang menggabungkan berbagai elemen untuk menciptakan pengalaman yang menarik dan edukatif bagi pemain. Game edukasi dirancang khusus untuk memfasilitasi proses pembelajaran dengan cara yang lebih engaging dan menyenangkan.

2.2.5 Game Edukasi

Game edukasi adalah permainan yang didesain untuk mendidik pemainnya tentang mata pelajaran tertentu atau meningkatkan keterampilan tertentu melalui interaksi dan tantangan yang diberikan dalam permainan. Dengan memanfaatkan

teknologi, game edukasi dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk yang lebih interaktif (Wibawanto, 2020).

2.2.6 **Game Platformer**

Platform game, juga biasa disebut platformer, adalah game yang dalam gameplay nya melibatkan perjalanan antar platform dengan cara meloncat (biasanya juga berayun dan memantul). Secara tradisional, game platform berbentuk 2D, menampilkan lingkungan permainan dalam 1 perspektif saja, biasanya dari samping. Elemen-elemen tradisional dari game ini termasuk berlari, lompat dan memanjat tangga atau pijakan. Genre ini seringkali meminjam elemen dari genre lain seperti fighting dan shooting.

2.2.7 **Main Character / Player Character**

Main character (MC) adalah karakter yang dikendalikan oleh pemain dan digunakan untuk berinteraksi dengan dunia dalam permainan. Karakter ini seringkali menjadi pusat dari narasi dan gameplay, memberikan pemain peran aktif dalam cerita dan tindakan di dalam permainan.

2.2.8 **Non-Player Character (NPC)**

Menurut Wibawanto (2020), *Non-Player Character* (NPC) adalah karakter yang tidak dikendalikan oleh pemain melainkan oleh sistem permainan atau kecerdasan buatan (AI). NPC digunakan untuk berbagai tujuan dalam permainan, seperti mengisi latar belakang cerita, memberikan misi, menjadi musuh, atau membantu pemain. Mereka dapat menjalankan peran yang telah diprogram atau berinteraksi secara dinamis berdasarkan algoritma AI, seperti algoritma pathfinding yang membantu mereka bergerak dalam lingkungan permainan.

2.2.9 **Construct 3**

Construct 3 adalah alat pembuat game dengan basis HTML 5 yang memfokuskan untuk platform 2D oleh Scirra. Construct 3 dapat dijalankan diberbagai platform seperti desktop Windows, Linux, Mac dan Andoid melalui Chrome Browser dengan link <https://www.construct.net/en>. Construct 3 bisa dijalankan secara offline walaupun menggunakan Chrome Browser jadi tidak perlu

terkoneksi internet. Cara kerja construct 3 secara sederhana dengan menambahkan objek dan memberikan sifat atau kepribadian pada object tersebut. Langkah selanjutnya menambahkan logika permainan *conditions* and *action*. Misalkan, ketika pemain menabrak, atau melewati suatu object maka bisa mati atau bisa lanjut permainan. Cara kerja construct 3 cukup mudah seperti drag and drop tanpa membutuhkan bahasa pemrograman yang rumit

2.2.10 HTML 5

HTML5 adalah versi kelima dari Hypertext Markup Language, bahasa standar untuk membuat dan menyusun halaman web. HTML5 menawarkan fitur-fitur canggih seperti dukungan multimedia tanpa plugin, kemampuan penyimpanan data di sisi klien melalui Web Storage, dan API yang memungkinkan interaksi yang lebih kompleks dalam aplikasi web. HTML5 memudahkan pengembangan aplikasi web yang lebih interaktif dan responsive.

HTML5 adalah versi terbaru dari bahasa markup HTML yang digunakan untuk membangun dan menampilkan konten di web. HTML5 menawarkan berbagai fitur dan elemen baru yang memungkinkan pembuatan halaman web dan aplikasi web yang lebih interaktif, dinamis, dan responsif, tanpa memerlukan plugin tambahan. Fitur-fitur ini mencakup dukungan multimedia, penyimpanan lokal, grafis vektor, dan kemampuan offline.

2.2.11 Android

Android merupakan sebuah sistem operasi perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi. Merupakan platform *open source* bagi para pengembang untuk membuat aplikasi.

Android adalah tumpukan perangkat lunak berbasis Linux open source yang dibuat untuk berbagai perangkat. Diagram berikut menunjukkan komponen besar dari platform android. Terdapat beberapa lapisan yaitu mulai yang terdalam adalah Linux Kernel, Hardware Abstraction Layer (HAL), Android Runtime, Libraries, Framework, dan lapisan terluar adalah System Apps.

a. Linux Kernel

Linux kernel merupakan fondasi dari platform Android. Sebagai contoh adalah Android Runtime yang bergantung pada Linux kernel untuk fungsionalitas dasar seperti threading dan pengelolaan memori tingkat rendah.

b. Hardware Abstraction Layer (HAL)

HAL terdiri dari beberapa library yang masing – masing menerapkan antarmuka untuk perangkat keras tertentu seperti kamera atau bluetooth.

c. Libraries

Library yaitu sekumpulan instruksi yang mengarahkan perangkat Android untuk menangani berbagai tipe data. Misalnya mengakses OpenGL ES guna menambahkan dukungan untuk menggambar dan memanipulasi grafi 2D dan 3D pada aplikasi yang digunakan.

d. Android Runtime

Android Runtime merupakan runtime terkelola yang digunakan oleh aplikasi dan beberapa layanan sistem di android.