

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang: (1) Latar Belakang, (2) Rumusan Masalah, (3) Batasan Masalah, (4) Tujuan Penelitian, (5) Manfaat Penelitian, dalam perancangan *game* edukasi 2D berbasis mobile untuk mengenali, merawat, dan melindungi anggota tubuh dari kekerasan dan pelecehan seksual ini.

1.1 Latar Belakang

Secara global, teknologi *smartphone* berkembang dengan cepat, dan Indonesia tidak terkecuali. Gaya hidup masyarakat telah berubah secara signifikan akibat hal ini. Penyebaran *smartphone*, terutama yang menggunakan sistem operasi Android, dalam kehidupan sehari-hari merupakan salah satu perubahan tersebut. Dengan orang-orang berlomba-lomba untuk menciptakan teknologi baru, terutama di industri pengembangan *game*, terobosan teknologi semakin penting di era digital. Orang dari segala usia, mulai dari anak-anak hingga dewasa, menyukai bermain *game* sebagai bentuk hiburan. Dengan begitu banyak genre *game* yang tersedia, *game* berbasis Android saat ini cukup populer di kalangan masyarakat umum (Ardyanto & Pamungkas, 2017).

Di Indonesia, pengembang *game* lokal turut berperan dengan menciptakan *game* yang bertema budaya dan tradisi Indonesia, serta topik yang sedang viral. Namun, di tengah maraknya pengembangan *game* ini, isu kekerasan dan

pelecehan seksual juga terus meningkat, terutama di kalangan anak-anak dan remaja. Kekerasan seksual bukan hanya terjadi pada orang dewasa tetapi juga pada anak-anak yang masih sangat rentan. Menurut Bachri & Marizki Putri (2022), bentuk kekerasan seksual pada remaja terjadi dengan sentuhan dan tanpa sentuhan. Perilaku yang menggunakan sentuhan mencakup sentuhan pada area privasi dari korban seperti vagina, penis, payudara, bokong, kontak mulut dengan alat kelamin, atau berhubungan badan. Sedangkan perilaku tanpa sentuhan seperti meminta anak-anak atau remaja untuk membuka pakaian demi kepuasan pelaku atau memperlihatkan pornografi pada anak.

Anak-anak menjadi salah satu korban paling banyak dalam kasus pelecehan dan kekerasan seksual. Kasus kekerasan seksual pada anak-anak (KSA) dipandang sebagai fenomena gunung es, yang dimana hanya sedikit korban yang melapor bahkan takut untuk melapor bahwa mereka menjadi korban pelecehan dan kekerasan seksual dalam jumlah kasus yang sesungguhnya (Arviana, 2023). Menurut data Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (Kemen-PPPA), dalam periode 1 Januari – 27 September 2023 ada 19.593 kasus kekerasan yang tercatat di seluruh Indonesia. Diantaranya umur 0-5 tahun mencapai 1.475 orang, umur 6-12 tahun mencapai 4.286, umur 13 hingga 17 tahun mencapai 7.451 orang, umur 18-24 tahun mencapai 2.437 orang, dan umur 25-44 tahun mencapai 4.706 orang. Sehingga kasus kekerasan dan pelecehan seksual di Indonesia di dominasi oleh anak-anak di bawah umur dan mereka masih dalam tahap pendewasaan (Kemenpppa, 2023).

Data tersebut menunjukkan bahwa kasus kekerasan dan pelecehan seksual terhadap anak masih sangat tinggi, terutama di suatu daerah di Indonesia, sebagai contoh di Provinsi Bali. Komisi Perlindungan Anak Daerah (KPAD) Provinsi Bali mencatat selama tahun 2023 terjadi 396 kasus kekerasan terhadap anak di seluruh Bali (NusaBali.com, 2024), yang dimana di ungkapkan bahwa pelakunya itu sendiri merupakan orang terdekatnya dari korban, karena orang tuanya sibuk bekerja, ditinggal bapak ibunya kerja, anaknya sendirian hingga akhirnya terjadilah kekerasan dan pelecehan seksual tersebut (Yohanes Valdi Seriang Ginta, 2023).

Untuk menanggapi data kasus kekerasan dan pelecehan seksual terhadap anak-anak hingga orang dewasa di Bali khususnya di Kabupaten Buleleng, hal ini sangat memprihatinkan. Pada tahun 2022 terdapat 30 kasus kekerasan dan pelecehan seksual terhadap anak yang terjadi di Kabupaten Buleleng. Sedangkan pada tahun 2023 ini belum di pastikan ada berapa kasus untuk total kekerasan dan pelecehan seksual di Buleleng, tetapi jika di lihat dari postingan Instagram @infosingaraja banyak sekali kasus yang terjadi di Kabupaten Buleleng itu sendiri dan sudah di selidiki oleh pihak kepolisian di Kabupaten Buleleng.

Menurut data dari Dinas Pengendalian Penduduk, Keluarga Berencana, Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (DP2KBP3A) Kabupaten Buleleng, terdapat 44 kasus kekerasan dan pelecehan seksual pada tahun 2023, meningkat 14 kasus dari tahun sebelumnya. Sayangnya, media sosialisasi yang digunakan oleh dinas ini masih terbatas pada poster, yang dinilai kurang efektif dalam menjangkau dan memberikan pemahaman mendalam kepada

masyarakat, terutama kepada anak-anak, mengenai cara melindungi diri dari kekerasan dan pelecehan seksual.

Hal ini menjadi suatu masalah baru mengenai sosial dalam masyarakat Indonesia. Karena tingginya prevalensi kekerasan seksual, terutama di kalangan remaja dan anak-anak. Untuk merespons situasi ini, pendekatan edukatif melalui media yang menarik, seperti *game*, dapat menjadi salah satu solusi. *Game* yang dirancang dengan elemen edukatif mampu memberikan pengalaman bermain yang interaktif, sekaligus mengajarkan nilai-nilai dan keterampilan tertentu kepada anak-anak. Pendekatan *audio-visual* dalam *game*, terutama melalui *digital game-based learning*, menciptakan lingkungan yang rileks dan interaktif yang dibutuhkan anak-anak untuk memahami cara menjaga diri dan mengenali bahaya kekerasan seksual (Prayoga et al., 2022).

Perbedaan utama antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada fokus konten dan segmentasi pengguna. Penelitian sebelumnya merancang *edu-game* dengan fokus pada penyampaian pengetahuan dasar tentang bahaya kekerasan seksual. Sementara itu, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mengenalkan konsep perlindungan diri dari kekerasan dan pelecehan seksual, tetapi juga memberikan edukasi yang lebih komprehensif kepada anak-anak di bawah usia 12 tahun mengenai cara mengenali, merawat, dan melindungi anggota tubuh mereka.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka mendorong penulis untuk merancang suatu *game* untuk melestarikan dan mengembangkan game developer lokal di Indonesia dan juga sebagai media edukasi dan juga hiburan bagi pengguna. Untuk selanjutnya dalam penyusunan tugas akhir ini penulis

menyajikan judul: “Perancangan *Game* Edukasi 2D berbasis mobile Untuk Mengenali, Merawat, dan Melindungi Anggota Tubuh dari Kekerasan dan Pelecehan Seksual”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan dan pengembangan *game* edukasi 2D berbasis mobile yang interaktif untuk membantu anak-anak di bawah usia 12 tahun mengenali, merawat, dan melindungi anggota tubuh dari kekerasan dan pelecehan seksual, dengan menggunakan metode *Digital Game-Based Learning-Instructional Design* (DGBL-ID)?
2. Bagaimana pengujian kelayakan dan *respons* pengguna terhadap *game* edukasi 2D dalam membantu anak-anak di bawah usia 12 tahun mengenali, merawat, dan melindungi anggota tubuh dari kekerasan dan pelecehan seksual?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pemberi penekanan pada *game* ini, perlu batasan-batasan masalah agar sistem yang dibuat tepat guna. Berikut batasan masalah yang dimaksud sebagai berikut:

1. *Game* ini dirancang khusus untuk anak-anak berusia di bawah 12 tahun sebagai target utama pengguna.

2. Konten dalam *game* ini berfokus pada edukasi mengenai pengenalan, perawatan, dan perlindungan terhadap anggota tubuh bagi anak-anak.
3. Pengembangan dan desain *game* menggunakan pendekatan *Digital Game-Based Learning-Instructional Design (DGBL-ID)*, yang menggabungkan elemen pembelajaran digital dengan desain instruksional untuk meningkatkan efektivitas edukasi.
4. *Game* ini menyertakan konten edukatif berupa pertanyaan dalam bentuk kuis dan pilihan ganda yang berfokus pada pengenalan, perawatan, dan perlindungan anggota tubuh, serta pencegahan kekerasan dan pelecehan seksual bagi anak-anak.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk merancang dan mengembangkan *game* edukasi 2D berbasis mobile yang interaktif untuk membantu anak-anak di bawah usia 12 tahun mengenali, merawat, dan melindungi anggota tubuh dari kekerasan dan pelecehan seksual dengan menggunakan metode *Digital Game-Based Learning-Instructional Design (DGBL-ID)*.
2. Untuk mengetahui kelayakan dan respons pengguna terhadap *game* edukasi 2D untuk dapat membantu anak-anak di bawah usia 12 tahun mengenali, merawat, dan melindungi anggota tubuh mereka dari kekerasan dan pelecehan seksual.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai penerapan *game* edukasi dalam pencegahan kekerasan dan pelecehan seksual pada anak-anak di bawah 12 tahun. serta diharapkan untuk dapat berkontribusi dalam pengembangan teori dan model pembelajaran berbasis *game*.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi anak-anak

Game edukasi ini dapat membantu anak-anak di bawah umur 12 tahun untuk lebih mengenali bentuk-bentuk kekerasan dan pelecehan seksual serta belajar cara melindungi diri dari tindakan tersebut

b. Manfaat bagi masyarakat

Masyarakat, terutama orang tua, pendidik, dan komunitas, dapat memanfaatkan *game* ini sebagai media edukasi yang efektif dalam memberikan pemahaman kepada anak-anak tentang pentingnya melindungi diri.

c. Manfaat bagi peneliti dan Peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dasar teori dan model pembelajaran berbasis *game* yang dapat diterapkan oleh peneliti lain dalam pengembangan *game* edukasi serupa, serta menyelesaikan permasalahan dalam perkembangan teknologi.