



LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Wawancara

Profil Narasumber

Nama : Bdn Putu Agustini.SST Krn.MAP

Jenis Kelamin : Perempuan

Jabatan : Kepala Bidang Pemenuhan Hak dan Perlindungan Anak

Waktu : 09 Agustus 2024

Lokasi Wawancara : Jl. Wijaya Kusuma, Banyuasri, Kec. Buleleng, Kabupaten Buleleng, Bali 81116 atau Dinas Pengendalian Penduduk, Keluarga Berencana, Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (DP2KBP3A) Kabupaten Buleleng.

Hasil Wawancara

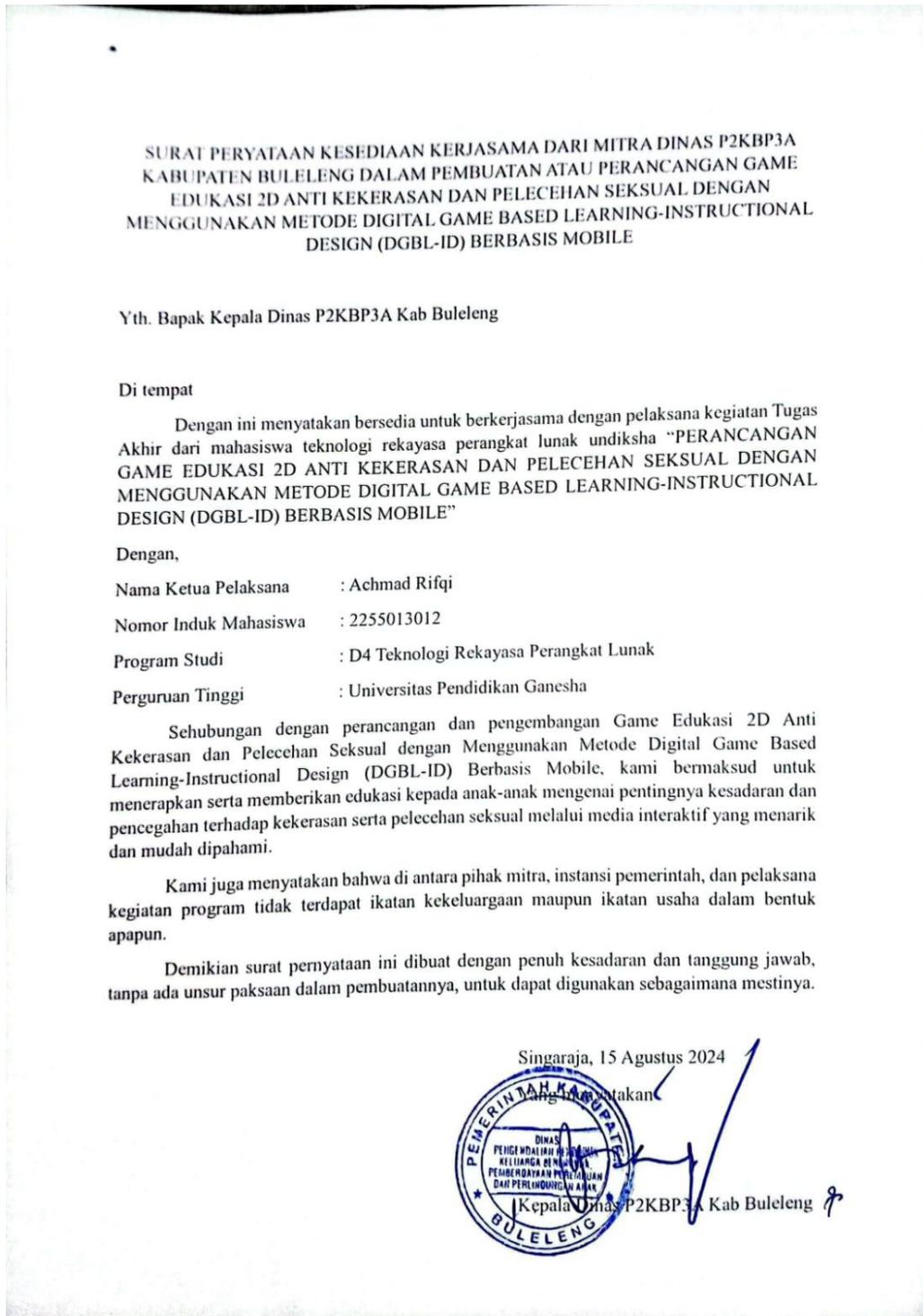
No	Peneliti	Mitra Kerja (DP2KBP3A Kab Buleleng)
1	Selamat pagi bu, saya selaku mahasiswa Undiksha. Izin bertanya terkait penyampaian edukasi kepada warga dan anak-anak terkait kekerasan dan pelecehan seksual nggih bu	Ohh iya baik, silahkan
2	Sebelumnya bu, kan untuk kasus kekerasan dan pelecehan seksual di kabupaten buleleng kan meningkat ya bu, apakah ada kasus baru lagi bu yang berhubungan?	Baru aja kemarin ada anak 4 tahun korbannya dan itunya sudah sampai robek dan pelakunya itu sendiri pamannya dia sendiri, dan baru katauan karena anak tersebut kesakitan di bagian vaginanya lalu orang tuanya cek ternyata robek dan berdarah.
3	Dalam bentuk apa saja Ibu biasanya memberikan edukasi kepada masyarakat terkait pencegahan kekerasan seksual dan pelecehan seksual? Apakah menggunakan media tertentu, seperti poster, video, seminar atau pernah dalam bentuk game?	Jadi edukasi dinas kami ke Masyarakat, pertama kita sudah ada program Namanya patbm (perlindungan anak terpadu berbasis Masyarakat) jadi dalam program tersebut itu kita memberikan materi kepada tokoh masyarakatnya atau tokoh terkaitnya saja dan ada

		<p>pelatihan kepada tokoh masyarakatnya. Lalu untuk edukasinya itu untuk pemberian penyuluhan, dalam bentuk media seperti poster, famplet dan media cetak saja serta banner tetapi hanya di beberapa tempat saja. Dan jika media dalam bentuk video, video pembelajaran atau game itu kami belum pernah.</p>
4	<p>Bagaimana Ibu menyampaikan materi edukasi agar dapat dimengerti dengan baik oleh berbagai kalangan masyarakat, terutama anak-anak dan remaja?</p>	<p>Kalau sasarannya untuk anak-anak atau remaja kami biasanya lewat forum anak daerah yang dibawah binaan kami, dimana forum anak daerah ini mempunyai program untuk kabupaten buleleng itu sendiri, untuk edukasinya itu kami lewat permainan anak-anak secara langsung, kalau untuk penyampaian materi kekerasan dan pelecehan seksual ini kita hanya fokus pada meminimalisirkan anak-anak untuk tidak bermaian gadget setiap saat saja.</p>
5	<p>Sebelumnya apakah dari dinas ibu sudah ada Kerjasama dengan mahasiswa atau pihak lain terkait program pembuatan penyampaian edukasi untuk anak-anak?</p>	<p>Kalau dari kami kami mempunyai Kerjasama atau di bawah binaan kami itu ada forum anak daerah yang mempunyai program seperti wita dan lain sebagainya, sedangkan kalau dari mahasiswa itu dari kami belum ada sih yang membuat edukasi dalam bentuk video pembelajaran atau game.</p>
6	<p>Sebelumnya apakah ada kendala dari dinas ibu terkait untuk penyampain edukasinya kepada anak-anak?</p>	<p>Kalau untuk kendalanya sih lumayan banyak ya, tetapi tidak terlalu sulit banget hanya saja penyampaiannya yang tadi ibu bilang hanya sebatas itu saja untuk anak-anak.</p>
7	<p>Apakah ada rekomendasi konten atau pendekatan tertentu yang Ibu rasa efektif untuk digunakan dalam game edukasi ini?", atau ibu ada gak kaya keinginan game dalam bentuk apa, mulai kaya dari jalan ceritanya, lalu didalam game tersebut ada apa saja, mulai dari karakternya seperti apa, ada berapa, apakah ada karakter yang melakukan pelecehan tau kekerasan seksual tersebut, atau hanya</p>	<p>Kalau dari ibu sih mendingan fokus pada konten edukasinya aja sih, lebih banyak ke pertanyaannya aja, ke edukasinya aja</p>

	memberikan dalam bentuk pertanyaan edukasi saja begitu bu?	
8	Bagaimana situasi psikologis dan perilaku anak-anak setelah mengalami pelecehan seksual atau kekerasan seksual? Apakah ada perubahan perilaku yang paling sering terjadi?"	Kalau dari yang kami dampingin sih ya banyak sekali perubahannya, salah satu yang paling menonjol sih, si anak jadi takut ketemu orang dewasa gitu, makanya pas kami dampingin itu lebih sering kami berkunjung ke rumah korbannya tersebut secara langsung.
9	Apa harapan Ibu terhadap game edukasi yang akan dibuat ini? Apakah ada saran atau masukan terkait fitur atau mekanisme yang perlu diperhatikan?	Kalau dari ibu sih ya seperti yang ibu sampaikan tadi lebih fokus pada materi dan edukasinya saja, karena kana anak-anak jaman sekarang lebih banyak menggunakan gadget dan lebih suka bermain game menggunakan hp.



Lampiran 2. Surat Kerjasama Mitra

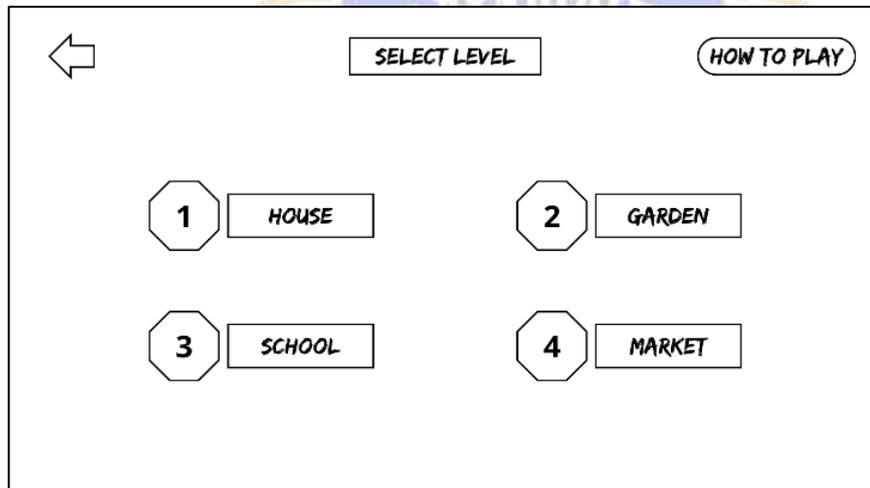


Gambar 1. Surat Kerjasama Mitra

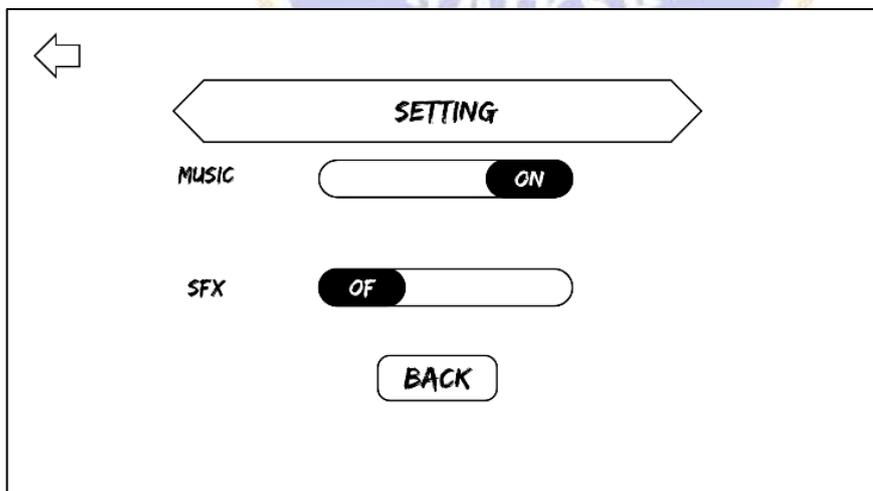
Lampiran 3. Rancangan Antarmuka



Gambar 2 Halaman Awal Aplikasi



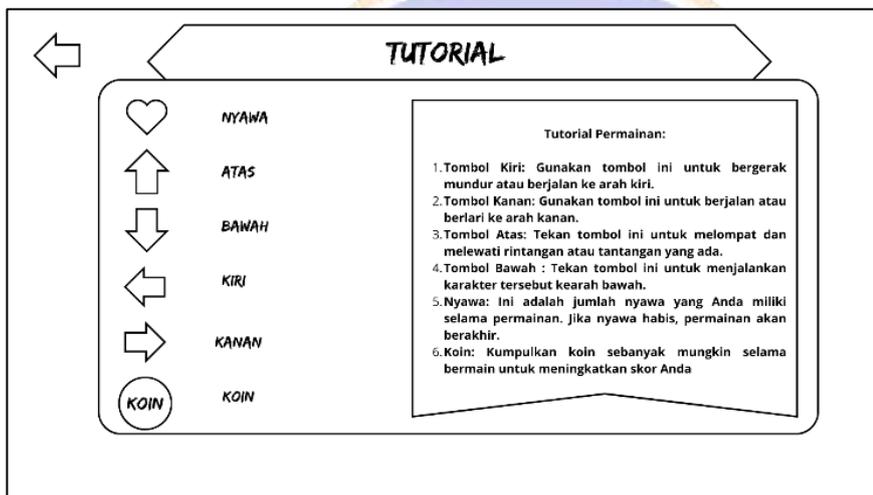
Gambar 3 Halaman Selection Level



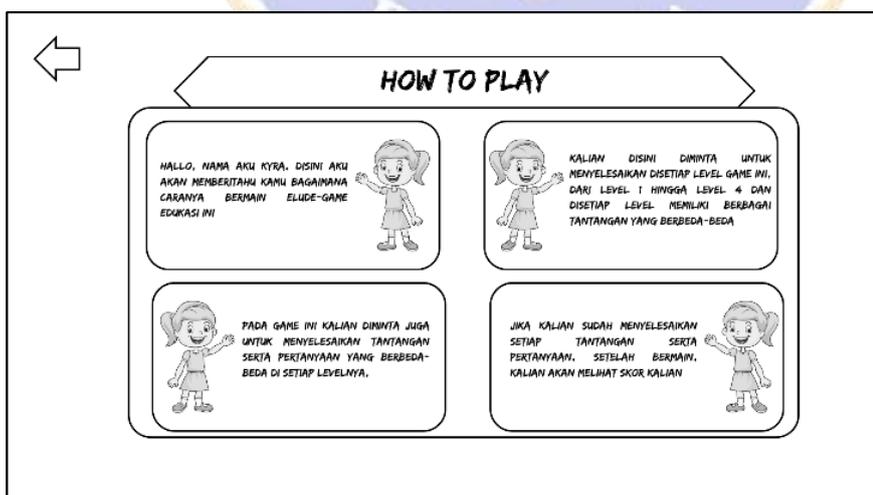
Gambar 4 Halaman Setting



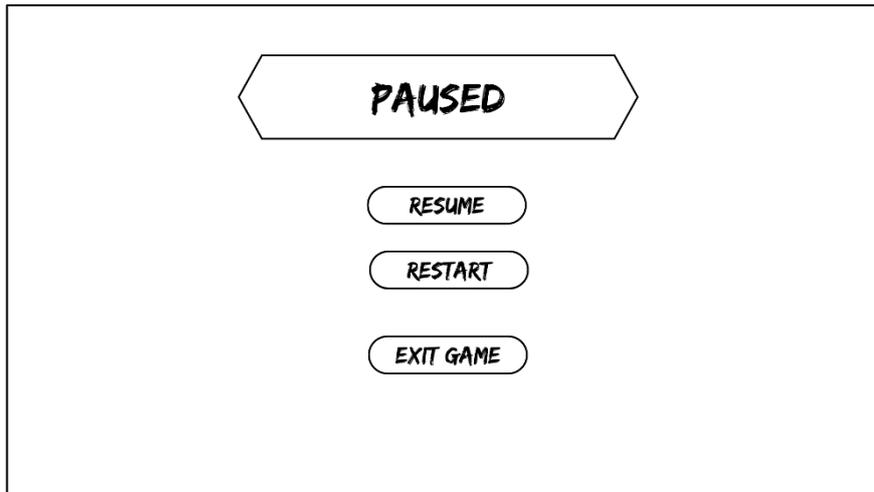
Gambar 5 Halaman About



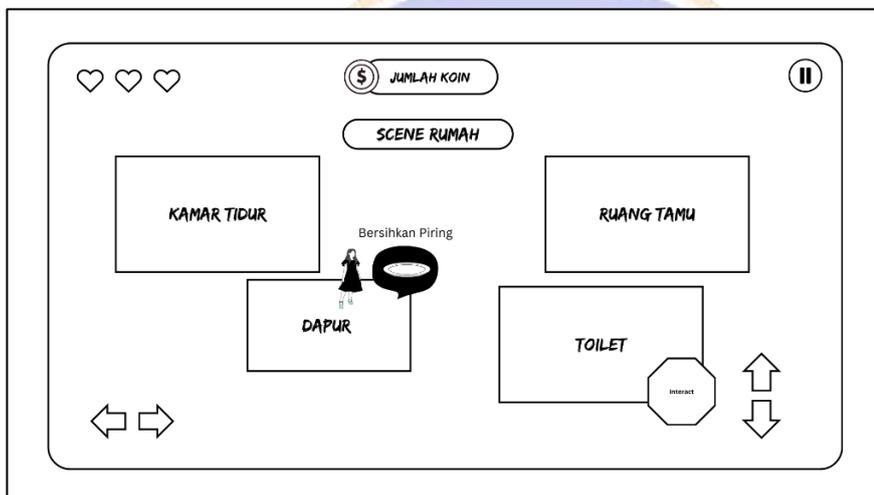
Gambar 6 Halaman Tutorial



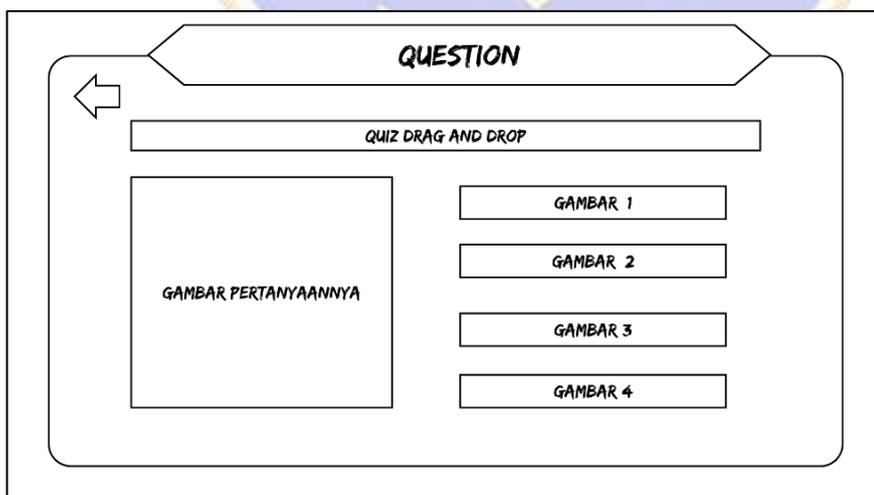
Gambar 7 Halaman How To Play



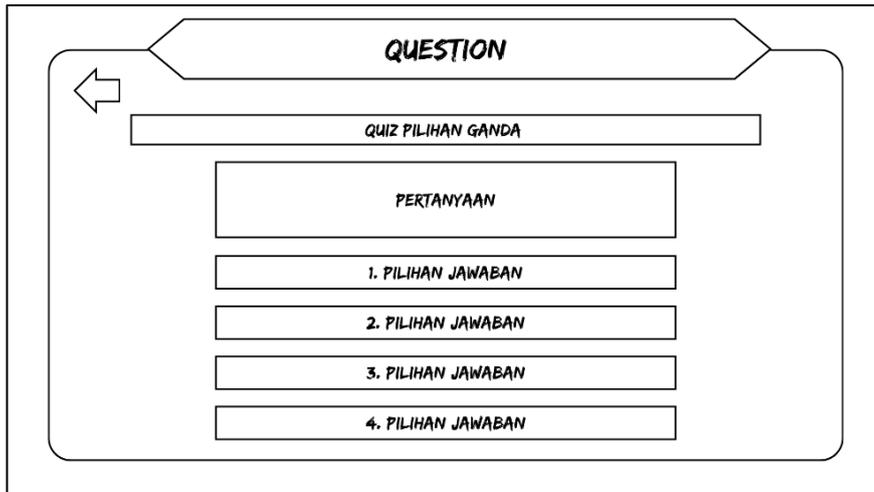
Gambar 8 Halaman Paused Game



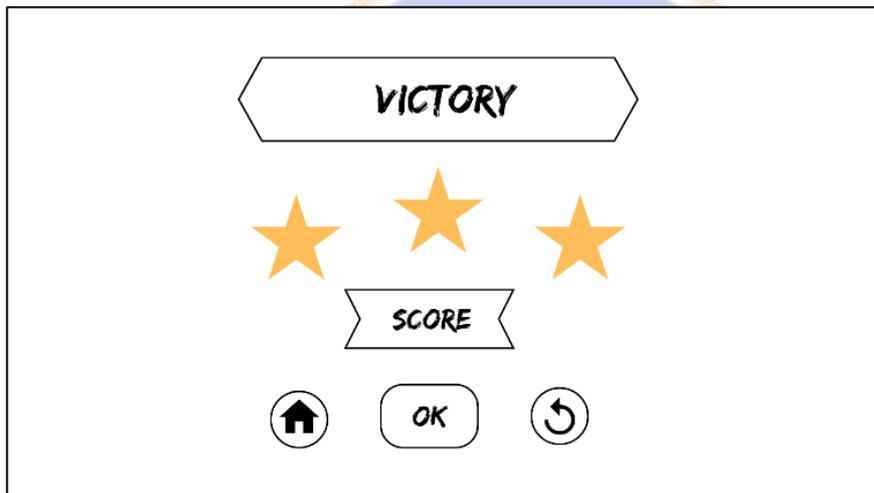
Gambar 9 Halaman Main Game



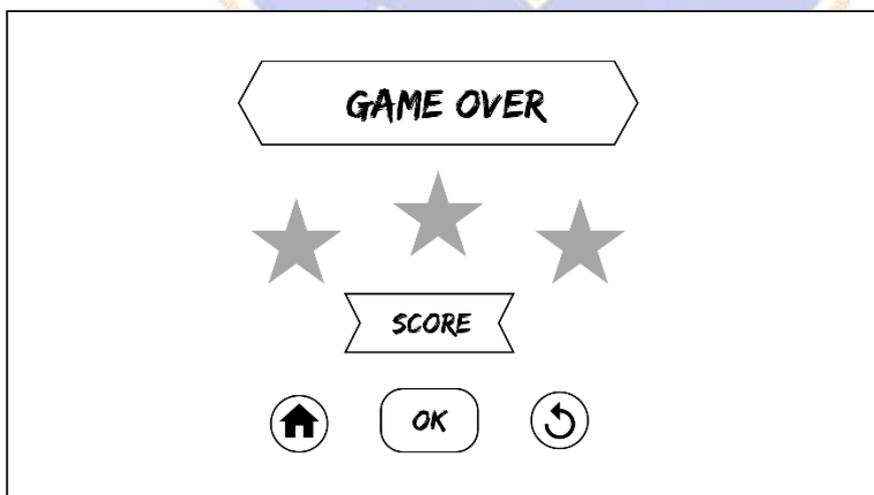
Gambar 10 Halaman Quiz



Gambar 11 Halaman Pilihan Ganda



Gambar 12 Halaman Winner



Gambar 13 Halaman Game Over

Lampiran 4. Tampilan Aplikasi Elude-Game Edukasi



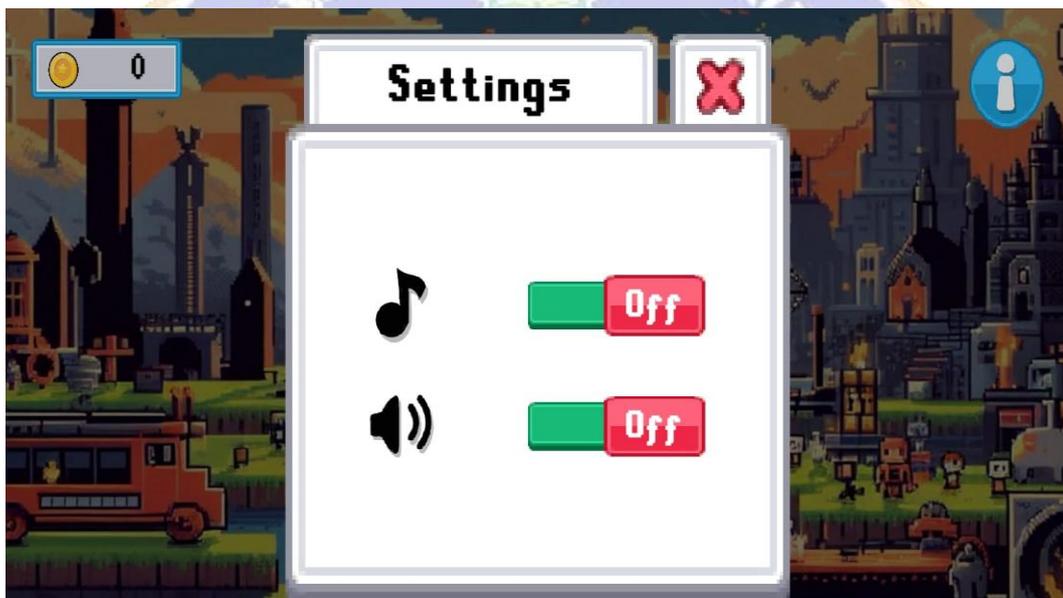
Gambar 14 Tampilan Home Aplikasi Elude Game Edukasi



Gambar 15 Tampilan Selection Level Aplikasi Elude Game Edukasi



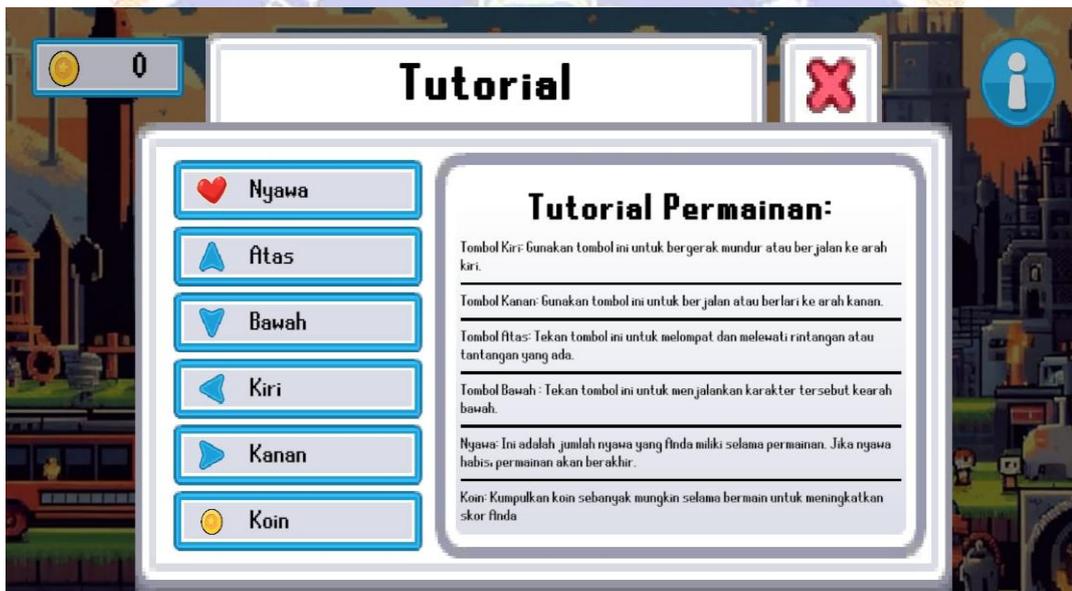
Gambar 16 Tampilan How To Play Aplikasi Elude Game Edukasi



Gambar 17 Tampilan Setting Aplikasi Elude Game Edukasi



Gambar 18 Tampilan About Aplikasi Elude Game Edukasi



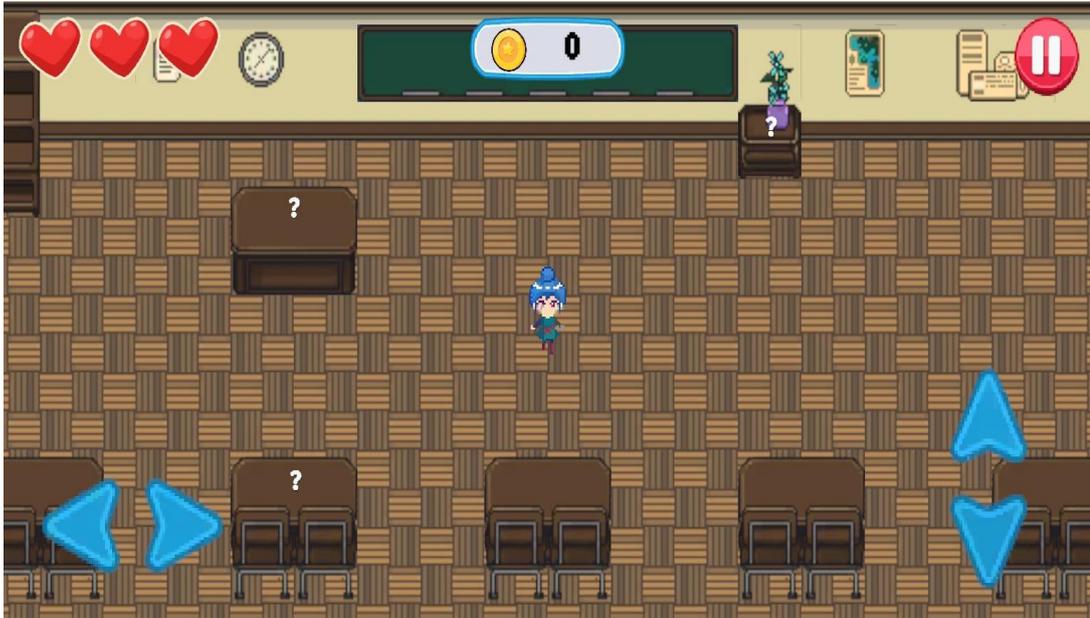
Gambar 19 Tampilan Tutorial Aplikasi Elude Game Edukasi



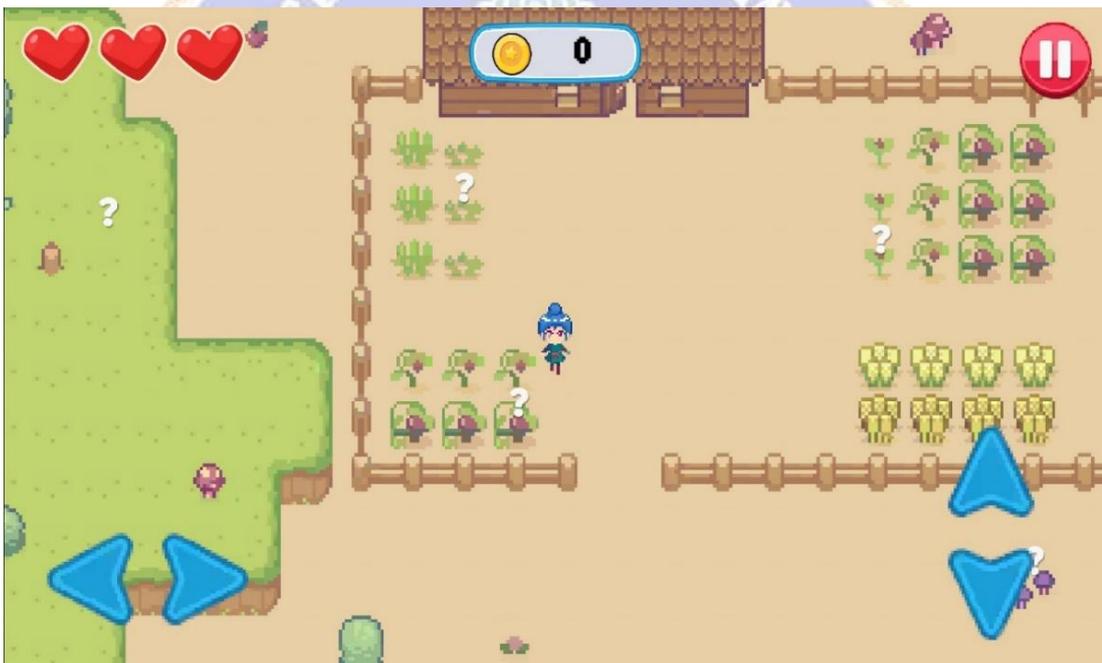
Gambar 20 Tampilan Paused Game Aplikasi Elude Game Edukasi



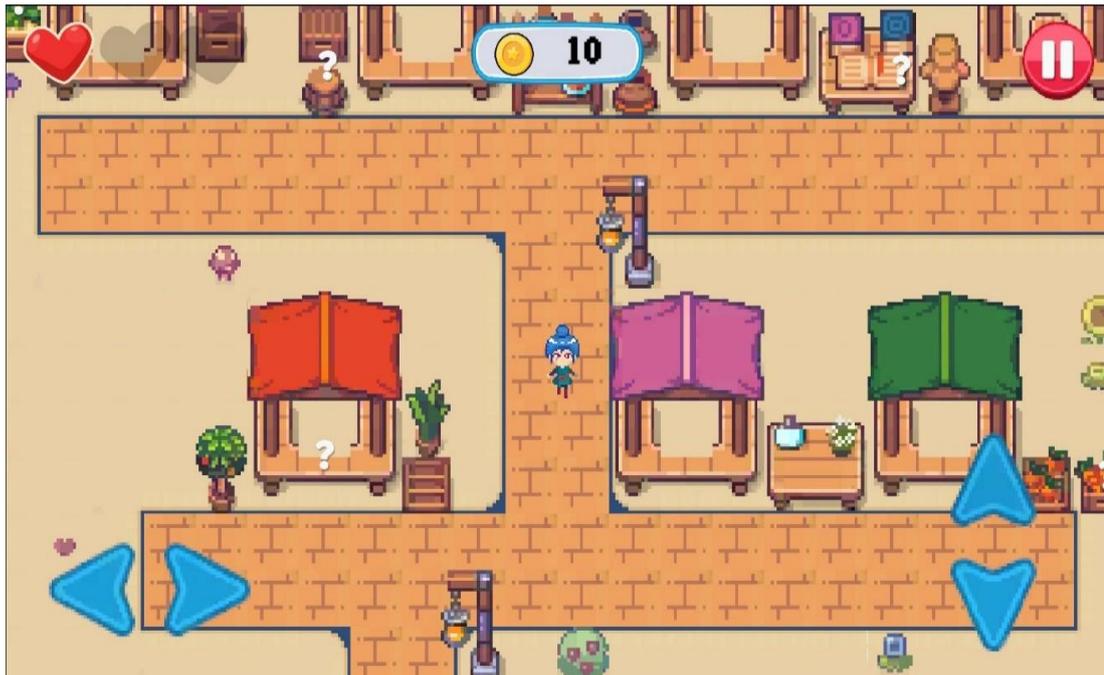
Gambar 21 Halaman Game Level 1 Aplikasi Elude Game Edukasi



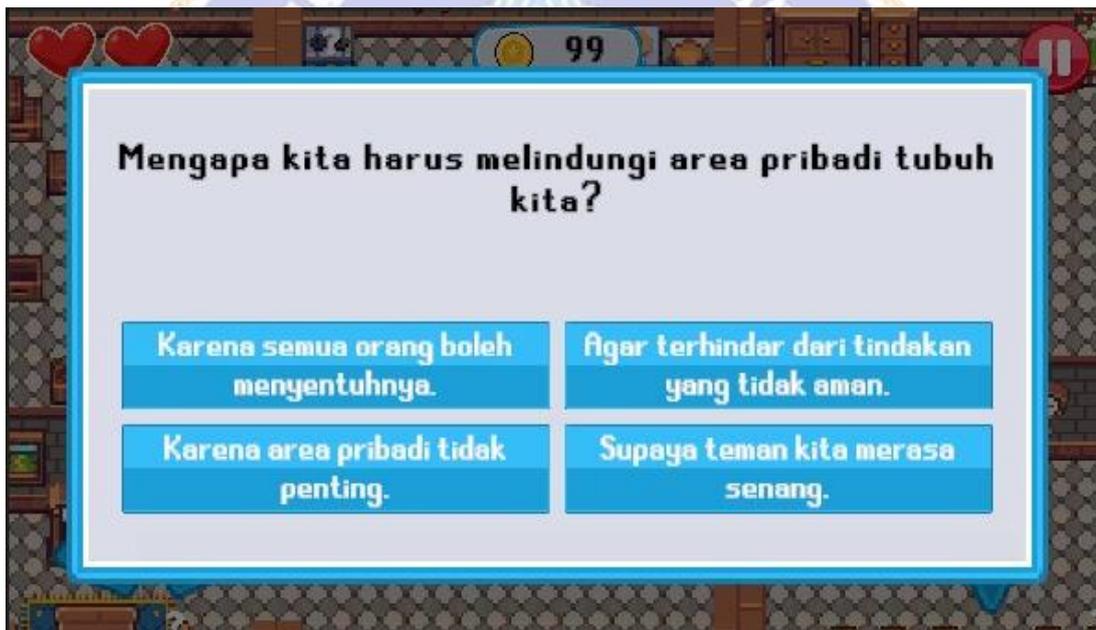
Gambar 22 Halaman Game Level 2 Aplikasi Elude Game Edukasi



Gambar 4.23 Halaman Game Level 3 Aplikasi Elude Game Edukasi



Gambar 24 Halaman Game Level 4 Aplikasi Elude Game Edukasi



Gambar 24 Halaman Quiz Aplikasi Elude Game Edukasi



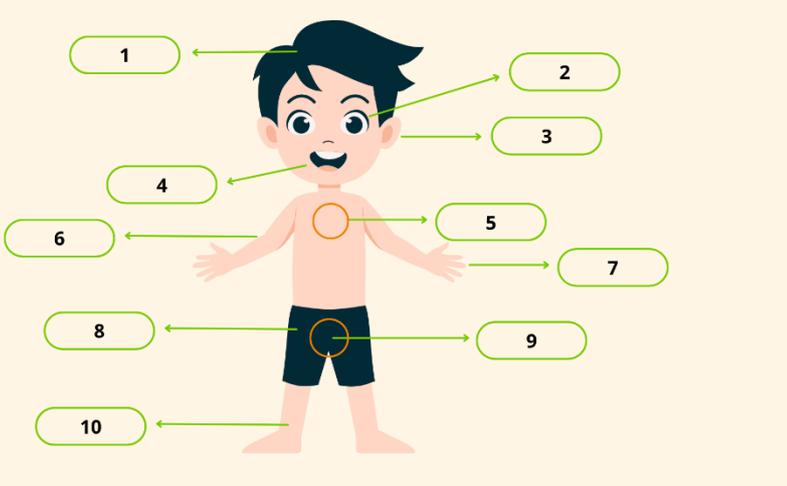
Gambar 25 Halaman Winner Aplikasi Elude Game Edukasi



Gambar 26 Halaman Game Over Aplikasi Elude Game Edukasi

Lampiran 5. Pertanyaan Elude-Game Edukasi

No	Level	Pertanyaan	Jawaban
1	1 (Scene Rumah)	<p>Pemberitahuan Level 1</p> <p>Pada Level 1 ini kalian akan bermain dengan seru dan menjawab pertanyaan terkait bagian tubuh pada laki-laki & perempuan yang bersifat pribadi dan mengetahui pentingnya menjaga kebersihan dan kesehatan anggota tubuh pribadi.</p>	
		<p>Apa yang kamu ketahui tentang pelecehan seksual?</p> <p>A. Perilaku menghormati batasan pribadi seseorang. B. Perilaku yang melibatkan aktivitas seksual yang tidak diinginkan. C. Komunikasi secara verbal untuk memberikan saran. D. Aktivitas dalam hubungan romantis yang disepakati.</p>	B
		<div style="text-align: center;">  </div> <p>Bagian tubuh mana saja pada anak perempuan yang termasuk area pribadi?</p> <p>A. Alis, Rambut dan Kaki B. Tangan Telinga dan Mulut C. Dada, Alat Kemaluan dan Pantat D. Mata, Tangan dan Kaki</p>	C

		C
	<p>Pada Gambar anak laki-laki tersebut, di nomor berapakah area kemaluan dan dada?</p> <p>A. 1 dan 10 B. 3 dan 7 C. 5 dan 9 D. 6 dan 9</p>	
	<p>Mengapa dada, alat kelamin, dan bokong termasuk area pribadi?</p> <p>A. Karena area tersebut merupakan bagian tubuh yang paling terlihat. B. Karena area tersebut adalah bagian tubuh yang memiliki fungsi vital dan sensitif. C. Karena area tersebut tidak penting untuk dijaga privasinya. D. Karena area tersebut hanya memerlukan perlindungan pada kondisi tertentu.</p>	B
	<p>Perubahan apa yang terjadi pada anak perempuan ketika mereka mulai memasuki masa pubertas?</p> <p>A. Perubahan suara yang lebih berat dan pertumbuhan jenggot. B. Perubahan pada rambut yang menjadi lebih panjang dan warna kulit yang berubah. C. Perubahan pada warna mata dan pertumbuhan tinggi badan yang cepat. D. Pertumbuhan payudara, haid pertama, dan perubahan bentuk tubuh.</p>	D
	<p>Mengapa kita harus melindungi area pribadi tubuh kita?</p> <p>A. Karena semua orang boleh menyentuhnya. B. Agar terhindar dari tindakan yang tidak aman. C. Karena area pribadi tidak penting. D. Supaya teman kita merasa senang.</p>	B
	<p>Apa yang seharusnya kamu lakukan untuk merawat dan menjaga kebersihan tubuhmu?</p>	A

	 <p>A. (Mandi)</p>  <p>B. (Bermain Sepak Bola)</p>  <p>C. (Bermain Boneka)</p>  <p>D. (Bermain Layangan)</p>	
	<p>Mengapa penting menjaga kebersihan bagian tubuh pribadi?</p> <p>A. Agar terlihat lebih menarik B. Untuk menjaga kesehatan dan mencegah infeksi C. Supaya tidak menghabiskan waktu membersihkan tubuh D. Agar orang lain tidak melihat kita</p>	B

No	Level	Pertanyaan	Jawaban
		<p align="center">Pemberitahuan Level 2</p> <p>Pada Level 2 ini kalian akan bermain dengan seru dan menjawab pertanyaan terkait untuk mengetahui perilaku grooming yang mengarah pada kekerasan seksual dan Pelecehan Seksual.</p>	
	2 (Scene Sekolah)	<p>Apa itu grooming?</p> <p>A. Orang yang memberi perhatian atau hadiah untuk maksud jahat. B. Orang yang selalu baik tanpa alasan. C. Teman yang suka bermain bersama. D. Orang yang membantu kita setiap hari.</p>	A
		<p>Manakah contoh perilaku grooming?</p> <p>A. Mengundang ke pesta ulang tahun. B. Mengucapkan selamat pagi di kelas. C. Membantu mengerjakan PR dengan teman. D. Memberi perhatian berlebihan tanpa alasan.</p>	D

		<p>Apa yang harus dilakukan jika ada orang yang berusaha menghubungimu secara pribadi tanpa alasan yang jelas?</p> <p>A. Mengabaikan pesan tersebut. B. Memberitahu orang dewasa yang dipercaya dan tidak membalas pesan tersebut. C. Membalas pesan tersebut untuk mengetahui lebih lanjut. D. Menerima permintaannya tanpa merasa khawatir.</p>	B
		<p>Manakah tindakan berikut yang termasuk kategori catcalling?</p> <p>A. Menanyakan arah kepada seseorang dengan sopan B. Menyanyikan lagu di tempat umum tanpa mengganggu orang lain C. Mengeluarkan siulan atau komentar seksual kepada orang yang lewat D. Mengucapkan terima kasih setelah mendapatkan bantuan</p>	C
		<p>Apa langkah yang dapat dilakukan jika menjadi korban catcalling?</p> <p>A. Diam dan menerima perlakuan tersebut B. Menanggapi pelaku dengan cara yang sama C. Mengabaikan pelaku dan mencari bantuan dari orang terdekat atau pihak berwenang D. Membalas komentar pelaku dengan komentar negatif</p>	C
		<p>Siapa saja yang bisa menjadi tempat aman untuk bercerita jika kamu mengalami pelecehan?</p> <p>A. Orang tua, guru, atau keluarga dekat yang kamu percayai. B. Orang asing yang baru kamu temui. C. Teman sebaya yang tidak terlalu dekat. D. Seseorang yang menyuruhmu merahasiakannya.</p>	A
		<p>Bagaimana perasaanmu jika berada di situasi yang tidak aman?</p> <p>A.  (Bingung)</p> <p>B.  (Takut/Gelisah)</p>	B

		 C. (Senang)	
		 D. (Terkejut)	
		<p>Apa yang harus dilakukan jika kamu melihat teman kamu dilecehkan?</p> <p>A. Diam saja dan tidak ikut campur. B. Memberi tahu guru atau orang dewasa terpercaya. C. Membiarkan temanmu menghadapi masalahnya sendiri. D. Mengambil foto atau video tanpa memberitahu orang dewasa.</p>	B

No	Level	Pertanyaan	Jawaban
		<p align="center">Pemberitahuan Level 3</p> <p>Pada Level 3 ini kalian akan bermain dengan seru dan menjawab pertanyaan terkait Membedakan sentuhan yang aman dan tidak aman dan Memahami langkah-langkah perlindungan diri dari kekerasan seksual dan Pelecehan Seksual.</p>	
1	3 (Scene Garden)	<p>Apa arti zona pribadi atau "zona privasi"?</p> <p>A. Bagian tubuh yang boleh disentuh oleh siapa saja. B. Area tubuh yang harus dijaga dan tidak boleh disentuh orang lain tanpa izin. C. Tempat favorit untuk bermain dan bersosialisasi dengan teman. D. Tempat di rumah di mana kita bisa menyimpan barang-barang pribadi.</p>	B
		<p>Apa yang harus dilakukan jika seseorang menyentuhmu dengan cara yang membuatmu tidak nyaman?</p> <p>A. Diam saja dan pura-pura tidak terjadi apa-apa. B. Berteriak atau menjauh lalu mencari bantuan orang dewasa. C. Menyimpannya sebagai rahasia. D. Membalas dengan cara yang sama.</p>	B

	<p>Apa langkah pertama yang harus dilakukan jika ada orang yang berbuat tidak pantas padamu?</p> <p>A. Menolak dengan tegas dan menjauh. B. Menyimpan rahasia itu untuk dirimu sendiri. C. Menghindar dan tidak cerita kepada siapa pun. D. Membalas perbuatan orang tersebut.</p>	A
	<p>Apa yang harus dilakukan jika temanmu bercerita bahwa seseorang menyentuhnya dengan cara yang tidak pantas?</p> <p>A. Menyuruh temanmu diam dan melupakan kejadian tersebut. B. Membiarkan temanmu menangani sendiri masalahnya. C. Mendengarkan cerita temanmu dan membantu melaporkan kepada orang dewasa yang dipercaya. D. Membicarakan cerita temanmu kepada orang lain tanpa izin.</p>	C
	<p>Manakah contoh sentuhan yang aman?</p> <p>A. Seorang dokter memeriksa luka kecil di tanganmu dengan izin orang tua. B. Temanmu memegang pinggangmu tanpa izin. C. Seseorang menyentuh punggungmu saat bermain tanpa memberitahu terlebih dahulu. D. Orang asing mengelus kepalamu di jalan tanpa alasan.</p>	A
	<p>Manakah yang termasuk sentuhan tidak aman?</p> <p>A. Seorang teman menepuk pundakmu saat kamu berhasil menyelesaikan tugas. B. Seseorang mencoba menyentuh bagian tubuh pribadimu tanpa izin. C. Ibumu membantu mengikat tali sepatumu. D. Dokter memberikan suntikan di lenganmu dengan izinmu.</p>	B
	<p>Apa yang harus dilakukan jika seseorang mencoba menyentuh bagian tubuh pribadimu tanpa izin?</p> <p>A. Memberitahunya untuk berhenti dan segera mencari bantuan dari orang dewasa yang dipercaya. B. Membiarkan karena mungkin itu tidak berbahaya. C. Menyimpan rahasia dan tidak membicarakannya kepada siapa pun. D. Menunggu sampai orang tersebut pergi.</p>	A
	<p>Apa yang harus kamu lakukan jika seseorang memintamu pergi ke tempat sepi tanpa alasan yang jelas?</p> <p>A. Menolak permintaan tersebut dan segera memberitahu orang dewasa terpercaya. B. Mengikuti permintaannya karena tidak ingin membuatnya marah. C. Memikirkan dulu apakah orang itu terlihat baik atau tidak. D. Bertanya kepada teman sebelum pergi ke tempat tersebut.</p>	A

		<p>Sentuhan tidak aman biasanya membuatmu merasa bagaimana?</p> <p>A. Nyaman dan bahagia. B. Aman dan percaya diri. C. Tidak nyaman, bingung, atau takut. D. Senang dan percaya.</p>	C
--	--	---	---

No	Level	Pertanyaan	Jawaban
		Pemberitahuan Level 4	
		<p>Pada Level 4 ini kalian akan bermain dengan seru dan menjawab pertanyaan terkait bagian tubuh pada laki-laki & perempuan yang bersifat pribadi dan mengetahui pentingnya menjaga kebersihan dan kesehatan anggota tubuh pribadi.</p>	
		<p>Apa yang harus kamu lakukan jika merasa tidak nyaman dengan cara seseorang berbicara padamu?</p> <p>A. Mengabaikannya dan berpura-pura tidak terjadi apa-apa. B. Menghentikan percakapan dan meminta orang tersebut berbicara dengan baik. C. Membalas dengan kata-kata yang kasar. D. Menyimpan perasaanmu dan tidak menceritakannya kepada siapa pun.</p>	B
1	4 (Scene Market)	<p>Siapa yang bisa kamu percayai untuk melaporkan hal-hal yang membuatmu merasa tidak aman?</p> <p>A. Teman sebaya. B. Orang tua atau orang dewasa yang kamu percayai. C. Teman baru yang kamu temui. D. Seseorang yang memberitahumu untuk merahasiakan hal itu.</p>	B
		<p>Apa yang harus dilakukan jika kamu merasa diancam oleh seseorang?</p> <p>A. Mengabaikan ancaman tersebut dan berusaha melanjutkan kegiatan seperti biasa. B. Menghadapi ancaman tersebut dengan cara yang sama. C. Menghentikan hubungan dengan orang tersebut dan memberi tahu orang dewasa. D. Membiarkan ancaman tersebut tanpa memberitahu siapa pun.</p>	C
		<p>Apa yang harus dilakukan jika seseorang mengganggu dan tidak menghormati batasan pribadi kamu?</p> <p>A. Diam saja dan tidak melakukan apa-apa. B. Menyuarakan bahwa kamu tidak nyaman dan menjauh. C. Membiarkan orang tersebut tetap mendekatimu.</p>	B

	D. Mengikuti keinginan orang tersebut untuk menghindari konflik.	
	<p>Bagaimana kamu dapat mengenali tanda-tanda orang yang memiliki niat buruk terhadap kamu?</p> <p>A. Mereka selalu berbicara dengan kasar kepada kamu. B. Mereka mendekatimu tanpa memperhatikan batasan pribadi. C. Mereka selalu ingin mengontrol apa yang kamu lakukan. D. Mereka selalu memberikan hadiah tanpa alasan.</p>	D
	<p>Apa yang harus dilakukan jika ada seseorang yang mencoba memaksamu untuk melakukan sesuatu yang tidak kamu inginkan?</p> <p>A. Menuruti keinginan mereka karena tidak ingin membuat mereka marah. B. Melakukan apa yang mereka minta agar tidak merasa malu. C. Diam saja dan berharap mereka berhenti sendiri. D. Mengatakan “tidak” dengan tegas dan mencari bantuan dari orang dewasa yang kamu percayai.</p>	D
	<p>Mengapa penting untuk mengenali tanda-tanda perlakuan yang tidak pantas sejak dini?</p> <p>A. Agar dapat mengabaikan perlakuan tersebut dan melanjutkan aktivitas. B. Agar dapat melindungi diri sendiri dan mengetahui kapan harus mencari bantuan. C. Agar bisa merasa senang meski diperlakukan tidak pantas. D. Agar bisa melaporkan masalah tersebut ke media sosial.</p>	B
	<p>Apa yang harus dilakukan jika kamu merasa terganggu oleh komentar atau kata-kata yang tidak sopan dari seseorang?</p> <p>A. Diam saja dan tidak peduli. B. Menanggapi komentar tersebut dengan kata-kata yang lebih kasar. C. Menjauh dari orang tersebut dan memberitahu orang dewasa yang dipercaya. D. Mempertahankan komunikasi dengan orang tersebut meski merasa terganggu.</p>	D
	<p>Apa yang sebaiknya dilakukan jika merasa tidak aman di tempat umum atau di sekitar orang yang tidak dikenal?</p> <p>A. Mengabaikan perasaan tidak aman tersebut. B. Menghindari berbicara dengan siapa pun dan tetap berada di tempat tersebut. C. Mencari tempat yang ramai dan memberitahu orang dewasa yang ada di sekitar. D. Terus berdiam diri dan berharap tidak ada yang buruk terjadi.</p>	C
	<p>Mengapa penting untuk memiliki teman dekat yang bisa dipercaya dalam melindungi diri dari kekerasan atau pelecehan?</p>	D

	<p>A. Karena teman bisa memberi perhatian lebih terhadap perlakuan orang lain.</p> <p>B. Karena teman dekat bisa membantu dalam membuat keputusan yang salah.</p> <p>C. Karena teman akan selalu berusaha membuat kamu merasa senang meskipun dalam situasi tidak nyaman.</p> <p>D. Karena teman bisa memberikan dukungan jika terjadi sesuatu yang buruk dan membantu mencari bantuan.</p>	
--	---	--



Lampiran 6. Instrumen Uji Ahli Media

ANGKET PENGUJIAN AHLI MEDIA

GAME 2D ANTI KEKERASAN DAN PELECEHAN SEKSUAL (ELUDE-GAME EDUKASI)

Nama :

Pekerjaan :

Tanggal Pengujian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berilah tanda (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

Contoh :

No	Pertanyaan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
1	Apakah tampilan antarmuka game ini menarik dan sesuai untuk anak-anak di bawah usia 12 tahun?	✓	

No	Aspek	Pertanyaan	Kesesuaian	
			Sesuai	Tidak Sesuai
1	Tampilan	Apakah tampilan antarmuka game ini menarik dan sesuai untuk anak-anak di bawah usia 12 tahun?		
2		Apakah pemilihan warna, font, dan tata letak (layout) dalam game mendukung kenyamanan pengguna?		
3		Apakah elemen grafis seperti ikon, tombol, dan animasi mendukung pengalaman pengguna anak-anak?		
4	Navigasi	Apakah navigasi dalam game mudah digunakan dan dipahami oleh anak-anak?		
5		Apakah semua menu dan fitur mudah diakses tanpa membingungkan pengguna?		
6	Teks dan Bahasa	Apakah teks dan instruksi dalam game mudah dipahami, menggunakan bahasa yang sesuai untuk anak-anak?		
7		Apakah penggunaan bahasa dalam game konsisten dan tidak mengandung istilah yang sulit dipahami?		

8	Aksesibilitas	Apakah game kompatibel dengan perangkat mobile yang umum digunakan oleh target pengguna?		
9		Apakah game memiliki fitur audio (narasi/suara) untuk mendukung anak yang kesulitan membaca?		
10		Apakah game berjalan lancar tanpa gangguan teknis yang dapat menghambat proses pembelajaran?		



Lampiran 7. Angket Uji Ahli Media

Lampiran 6. Instrumen Uji Ahli Media

ANGKET PENGUJIAN AHLI MEDIA

**GAME 2D ANTI KEKERASAN DAN PELECEHAN SEKSUAL (ELUDE-GAME
EDUKASI)**

Nama : *I Ketut Purnawawan*

Pekerjaan : *Dosen TI*

Tanggal Pengujian : *7 Juli 2025*

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berilah tanda (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

Contoh :

No	Pertanyaan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
1	Apakah tampilan antarmuka game ini menarik dan sesuai untuk anak-anak di bawah usia 12 tahun?	✓	

No	Aspek	Pertanyaan	Kesesuaian	
			Sesuai	Tidak Sesuai
1	Tampilan	Apakah tampilan antarmuka game ini menarik dan sesuai untuk anak-anak di bawah usia 12 tahun?	✓	
2		Apakah pemilihan warna, font, dan tata letak (layout) dalam game mendukung kenyamanan pengguna?	✓	
3		Apakah elemen grafis seperti ikon, tombol, dan animasi mendukung pengalaman pengguna anak-anak?	✓	
4	Navigasi	Apakah navigasi dalam game mudah digunakan dan dipahami oleh anak-anak?	✓	
5		Apakah semua menu dan fitur mudah diakses tanpa membingungkan pengguna?	✓	
6	Teks dan Bahasa	Apakah teks dan instruksi dalam game mudah dipahami, menggunakan bahasa yang sesuai untuk anak-anak?	✓	
7		Apakah penggunaan bahasa dalam game konsisten dan tidak mengandung istilah yang sulit dipahami?		✓
8	Aksesibilitas	Apakah game kompatibel dengan perangkat mobile yang umum digunakan oleh target pengguna?	✓	
9		Apakah game memiliki fitur audio (narasi/suara) untuk mendukung anak yang kesulitan membaca?		✓
10		Apakah game berjalan lancar tanpa gangguan teknis yang dapat menghambat proses pembelajaran?	✓	

Gambar 27 Hasil Pengujian Ahli Media 1

Lampiran 6. Instrumen Uji Ahli Media

ANGKET PENGUJIAN AHLI MEDIA

GAME 2D ANTI KEKERASAN DAN PELECEHAN SEKSUAL (ELUDE-GAME
EDUKASI)

Nama : *Mi Kehut Kurniasih*

Pekerjaan : *Dosen*

Tanggal Pengujian : *3 - 7 - 2025*

PETUNJUK PENGISIAN ANKET

Berilah tanda (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

Contoh :

No	Pertanyaan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
1	Apakah tampilan antarmuka game ini menarik dan sesuai untuk anak-anak di bawah usia 12 tahun?	✓	

No	Aspek	Pertanyaan	Kesesuaian	
			Sesuai	Tidak Sesuai
1	Tampilan	Apakah tampilan antarmuka game ini menarik dan sesuai untuk anak-anak di bawah usia 12 tahun?	✓	
2		Apakah pemilihan warna, font, dan tata letak (layout) dalam game mendukung kenyamanan pengguna?	✓	
3		Apakah elemen grafis seperti ikon, tombol, dan animasi mendukung pengalaman pengguna anak-anak?	✓	
4	Navigasi	Apakah navigasi dalam game mudah digunakan dan dipahami oleh anak-anak?	✓	
5		Apakah semua menu dan fitur mudah diakses tanpa membingungkan pengguna?	✓	
6	Teks dan Bahasa	Apakah teks dan instruksi dalam game mudah dipahami, menggunakan bahasa yang sesuai untuk anak-anak?	✓	
7		Apakah penggunaan bahasa dalam game konsisten dan tidak mengandung istilah yang sulit dipahami?	✓	
8	Aksesibilitas	Apakah game kompatibel dengan perangkat mobile yang umum digunakan oleh target pengguna?	✓	
9		Apakah game memiliki fitur audio (narasi/suara) untuk mendukung anak yang kesulitan membaca?	✓	
10		Apakah game berjalan lancar tanpa gangguan teknis yang dapat menghambat proses pembelajaran?	✓	

Gambar 28 Hasil Pengujian Ahli Media 2

Lampiran 8. Instrumen Uji Ahli KSA

ANGKET PENGUJIAN AHLI KSA

GAME 2D ANTI KEKERASAN DAN PELECEHAN SEKSUAL (ELUDE-GAME EDUKASI)

Nama :

Pekerjaan :

Tanggal Pengujian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berilah tanda (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

Contoh 1:

No	Pertanyaan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
1	Apakah visualisasi desain dalam game menarik dan sesuai untuk anak-anak usia dibawah 12 tahun?	✓	

No	Pertanyaan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
1	Apakah visualisasi desain dalam game menarik dan sesuai untuk anak-anak usia dibawah 12 tahun?		
2	Apakah game ini memberikan pengetahuan yang jelas tentang bagian tubuh mana yang harus dilindungi anak?		
3	Apakah game ini menyajikan contoh spesifik tentang situasi yang berisiko kekerasan atau pelecehan seksual secara mudah dipahami anak?		
4	Apakah audio (musik/efek suara) pada game mendukung suasana belajar dan tidak mengganggu?		
5	Apakah konten game membantu anak memahami pentingnya menjaga privasi tubuh?		
6	Apakah game memberikan informasi yang jelas tentang situasi berisiko yang harus dihindari anak?		
7	Apakah game mengajarkan langkah-langkah yang tepat untuk melindungi diri dari kekerasan seksual?		
8	Apakah penyampaian materi edukasi dalam game mudah dipahami oleh anak-anak?		

9	Apakah game menyediakan panduan atau strategi yang mudah dipahami anak untuk melaporkan atau meminta bantuan saat mengalami atau menyaksikan kekerasan atau pelecehan seksual?		
10	Apakah game efektif meningkatkan kesadaran anak tentang pencegahan kekerasan dan pelecehan seksual?		



Lampiran 9. Angket Uji Ahli KSA

Lampiran 7. Instrumen Uji Ahli KSA

ANGKET PENGUJIAN AHLI KSA

GAME 2D ANTI KEKERASAN DAN PELECEHAN SEKSUAL (ELUDE-GAME EDUKASI)

Nama : Bdn. Polu Agutini, Sst. Keb. MAP.

Pekerjaan : Kabid. Pemenuhan Hak dan Perlindungan Anak.

Tanggal Pengujian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berilah tanda (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

Contoh 1:

No	Pertanyaan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
1	Apakah visualisasi desain dalam game menarik dan sesuai untuk anak-anak usia dibawah 12 tahun?	✓	

No	Pertanyaan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
1	Apakah visualisasi desain dalam game menarik dan sesuai untuk anak-anak usia dibawah 12 tahun?	✓	
2	Apakah game ini memberikan pengetahuan yang jelas tentang bagian tubuh mana yang harus dilindungi anak?	✓	
3	Apakah game ini menyajikan contoh spesifik tentang situasi yang berisiko kekerasan atau pelecehan seksual secara mudah dipahami anak?		✓
4	Apakah audio (musik/efek suara) pada game mendukung suasana belajar dan tidak mengganggu?	✓	
5	Apakah konten game membantu anak memahami pentingnya menjaga privasi tubuh?	✓	
6	Apakah game memberikan informasi yang jelas tentang situasi berisiko yang harus dihindari anak?	✓	
7	Apakah game mengajarkan langkah-langkah yang tepat untuk melindungi diri dari kekerasan seksual?	✓	
8	Apakah penyampaian materi edukasi dalam game mudah dipahami oleh anak-anak?	✓	

9	Apakah game menyediakan panduan atau strategi yang mudah dipahami anak untuk melaporkan atau meminta bantuan saat mengalami atau menyaksikan kekerasan atau pelecehan seksual?		✓
10	Apakah game efektif meningkatkan kesadaran anak tentang pencegahan kekerasan dan pelecehan seksual?	✓	

Gambar 29 Hasil Pengujian Ahli KSA 1

Lampiran 7. Instrumen Uji Ahli KSA

ANGKET PENGUJIAN AHLI KSA

GAME 2D ANTI KEKERASAN DAN PELECEHAN SEKSUAL (ELUDE-GAME
EDUKASI)

Nama : *Mabe Wibawa CH*

Pekerjaan : *Pengamping Hakim UPTD-PPA*

Tanggal Pengujian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berilah tanda (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

Contoh 1:

No	Pertanyaan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
1	Apakah visualisasi desain dalam game menarik dan sesuai untuk anak-anak usia dibawah 12 tahun?	✓	

No	Pertanyaan	Kesesuaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
1	Apakah visualisasi desain dalam game menarik dan sesuai untuk anak-anak usia dibawah 12 tahun?	✓	
2	Apakah game ini memberikan pengetahuan yang jelas tentang bagian tubuh mana yang harus dilindungi anak?	✓	
3	Apakah game ini menyajikan contoh spesifik tentang situasi yang berisiko kekerasan atau pelecehan seksual secara mudah dipahami anak?		✓
4	Apakah audio (musik/efek suara) pada game mendukung suasana belajar dan tidak mengganggu?	✓	
5	Apakah konten game membantu anak memahami pentingnya menjaga privasi tubuh?	✓	
6	Apakah game memberikan informasi yang jelas tentang situasi berisiko yang harus dihindari anak?	✓	
7	Apakah game mengajarkan langkah-langkah yang tepat untuk melindungi diri dari kekerasan seksual?	✓	
8	Apakah penyampaian materi edukasi dalam game mudah dipahami oleh anak-anak?	✓	

9	Apakah game menyediakan panduan atau strategi yang mudah dipahami anak untuk melaporkan atau meminta bantuan saat mengalami atau menyaksikan kekerasan atau pelecehan seksual?	✓	
10	Apakah game efektif meningkatkan kesadaran anak tentang pencegahan kekerasan dan pelecehan seksual?	✓	

Gambar 29 Hasil Pengujian Ahli KSA 2

Lampiran 10. Instrumen Uji Respon Pengguna

ANGKET PENGUJIAN SYSTEM USABILITY SCALE(SUS) GAME 2D ANTI KEKERASAN DAN PELECEHAN SEKSUAL (ELUDE- GAME EDUKASI)

Nama :

Umur :

Tanggal Pengujian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Beri penilaian pada setiap pernyataan dengan memilih angka pada skala 1 sampai 5, dan berikan tanda ceklis (✓) pada kolomnya, yang dimana:

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Ragu-Ragu

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

Contoh 1:

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya pikir bahwa saya akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya pikir bahwa saya akan menggunakan aplikasi ini lagi					
2	Saya menemukan bahwa aplikasi ini, tidak harus dibuat serumit ini					
3	Saya pikir aplikasi ini mudah untuk digunakan					
4	Saya pikir bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang lain agar dapat menggunakannya					
5	Saya menemukan berbagai fungsi di aplikasi ini diintegrasikan dengan baik					
6	Saya pikir ada terlalu banyak ketidaksesuaian dalam aplikasi ini					
7	Saya bayangkan bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi ini dengan sangat cepat					
8	Saya menemukan aplikasi ini rumit untuk digunakan					

9	Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan aplikasi ini					
10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum bisa menggunakan aplikasi ini					



Lampiran 11. Hasil Uji Respon Pengguna

Lampiran 8. Instrumen Uji Respon Pengguna

ANGKET PENGUJIAN SYSTEM USABILITY SCALE(SUS)
 GAME 2D ANTI KEKERASAN DAN PELECEHAN SEKSUAL (ELUDE-GAME
 EDUKASI)

Nama : Sofia
 Umur : 9
 Tanggal Pengujian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Beri penilaian pada setiap pernyataan dengan memilih angka pada skala 1 sampai 5, dan berikan tanda ceklis (✓) pada kolomnya, yang dimana:

1 = Sangat Tidak Setuju 4 = Setuju
 2 = Tidak Setuju 5 = Sangat Setuju
 3 = Ragu-Ragu

Contoh 1:

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya pikir bahwa saya akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya pikir bahwa saya akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓
2	Saya menemukan bahwa aplikasi ini, tidak harus dibuat serumit ini	✓				
3	Saya pikir aplikasi ini mudah untuk digunakan					✓
4	Saya pikir bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang lain agar dapat menggunakannya	✓				
5	Saya menemukan berbagai fungsi di aplikasi ini diintegrasikan dengan baik					✓
6	Saya pikir ada terlalu banyak ketidaksesuaian dalam aplikasi ini	✓				
7	Saya bayangkan bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi ini dengan sangat cepat					✓
8	Saya menemukan aplikasi ini rumit untuk digunakan	✓				
9	Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan aplikasi ini					✓
10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum bisa menggunakan aplikasi ini	✓				

Lampiran 9. Instrumen Uji Respon Pengguna

ANGKET PENGUJIAN SYSTEM USABILITY SCALE(SUS)
 GAME 2D ANTI KEKERASAN DAN PELECEHAN SEKSUAL (ELUDE-GAME
 EDUKASI)

Nama : Ratu Lovita candra Kirana
 Umur : 9 tahun
 Tanggal Pengujian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Beri penilaian pada setiap pernyataan dengan memilih angka pada skala 1 sampai 5, dan berikan tanda ceklis (✓) pada kolomnya, yang dimana:

1 = Sangat Tidak Setuju 4 = Setuju
 2 = Tidak Setuju 5 = Sangat Setuju
 3 = Ragu-Ragu

Contoh 1:

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya pikir bahwa saya akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya pikir bahwa saya akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓
2	Saya menemukan bahwa aplikasi ini, tidak harus dibuat serumit ini		✓			
3	Saya pikir aplikasi ini mudah untuk digunakan					✓
4	Saya pikir bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang lain agar dapat menggunakannya			✓		
5	Saya menemukan berbagai fungsi di aplikasi ini diintegrasikan dengan baik					✓
6	Saya pikir ada terlalu banyak ketidaksesuaian dalam aplikasi ini					✓
7	Saya bayangkan bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi ini dengan sangat cepat					✓
8	Saya menemukan aplikasi ini rumit untuk digunakan					✓
9	Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan aplikasi ini					✓
10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum bisa menggunakan aplikasi ini	✓				

Lampiran 9. Instrumen Uji Respon Pengguna

ANGKET PENGUJIAN SYSTEM USABILITY SCALE(SUS)
 GAME 2D ANTI KEKERASAN DAN PELECEHAN SEKSUAL (ELUDE-GAME
 EDUKASI)

Nama : Dyala Isabella polemi
 Umur : 12 tahun
 Tanggal Pengujian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Beri penilaian pada setiap pernyataan dengan memilih angka pada skala 1 sampai 5, dan berikan tanda ceklis (✓) pada kolomnya, yang dimana:

1 = Sangat Tidak Setuju 4 = Setuju
 2 = Tidak Setuju 5 = Sangat Setuju
 3 = Ragu-Ragu

Contoh 1:

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya pikir bahwa saya akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya pikir bahwa saya akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓
2	Saya menemukan bahwa aplikasi ini, tidak harus dibuat serumit ini		✓			
3	Saya pikir aplikasi ini mudah untuk digunakan					✓
4	Saya pikir bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang lain agar dapat menggunakannya	✓				
5	Saya menemukan berbagai fungsi di aplikasi ini diintegrasikan dengan baik					✓
6	Saya pikir ada terlalu banyak ketidaksesuaian dalam aplikasi ini		✓			
7	Saya bayangkan bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi ini dengan sangat cepat					✓
8	Saya menemukan aplikasi ini rumit untuk digunakan	✓				
9	Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan aplikasi ini					✓
10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum bisa menggunakan aplikasi ini	✓				

Lampiran 9. Instrumen Uji Respon Pengguna

ANGKET PENGUJIAN SYSTEM USABILITY SCALE(SUS)
 GAME 2D ANTI KEKERASAN DAN PELECEHAN SEKSUAL (ELUDE-GAME
 EDUKASI)

Nama : gauri
 Umur : 6 tahun
 Tanggal Pengujian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Beri penilaian pada setiap pernyataan dengan memilih angka pada skala 1 sampai 5, dan berikan tanda ceklis (✓) pada kolomnya, yang dimana:

1 = Sangat Tidak Setuju 4 = Setuju
 2 = Tidak Setuju 5 = Sangat Setuju
 3 = Ragu-Ragu

Contoh 1:

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya pikir bahwa saya akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya pikir bahwa saya akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓
2	Saya menemukan bahwa aplikasi ini, tidak harus dibuat serumit ini			✓		
3	Saya pikir aplikasi ini mudah untuk digunakan					✓
4	Saya pikir bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang lain agar dapat menggunakannya			✓		
5	Saya menemukan berbagai fungsi di aplikasi ini diintegrasikan dengan baik					✓
6	Saya pikir ada terlalu banyak ketidaksesuaian dalam aplikasi ini					✓
7	Saya bayangkan bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi ini dengan sangat cepat					✓
8	Saya menemukan aplikasi ini rumit untuk digunakan					✓
9	Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan aplikasi ini					✓
10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum bisa menggunakan aplikasi ini	✓				

Lampiran 9. Instrumen Uji Respon Pengguna

ANGKET PENGUJIAN SYSTEM USABILITY SCALE(SUS)
GAME 2D ANTI KEKERASAN DAN PELECEHAN SEKSUAL (ELUDE-GAME
EDUKASI)

Nama : *Dwi Geke bude arie*

Umur : *9 th*

Tanggal Pengujian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Beri penilaian pada setiap pernyataan dengan memilih angka pada skala 1 sampai 5, dan berikan tanda ceklis (✓) pada kolomnya, yang dimana:

- 1 = Sangat Tidak Setuju 4 = Setuju
2 = Tidak Setuju 5 = Sangat Setuju
3 = Ragu-Ragu

Contoh 1:

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya pikir bahwa saya akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya pikir bahwa saya akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓
2	Saya menemukan bahwa aplikasi ini, tidak harus dibuat serumit ini		✓			
3	Saya pikir aplikasi ini mudah untuk digunakan				✓	
4	Saya pikir bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang lain agar dapat menggunakannya	✓				
5	Saya menemukan berbagai fungsi di aplikasi ini diintegrasikan dengan baik				✓	
6	Saya pikir ada terlalu banyak ketidaksesuaian dalam aplikasi ini		✓			
7	Saya bayangkan bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi ini dengan sangat cepat				✓	
8	Saya menemukan aplikasi ini rumit untuk digunakan		✓			
9	Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan aplikasi ini					✓
10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum bisa menggunakan aplikasi ini	✓				

Lampiran 9. Instrumen Uji Respon Pengguna

ANGKET PENGUJIAN SYSTEM USABILITY SCALE(SUS)
GAME 2D ANTI KEKERASAN DAN PELECEHAN SEKSUAL (ELUDE-GAME
EDUKASI)

Nama : *Yoko*

Umur : *7*

Tanggal Pengujian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Beri penilaian pada setiap pernyataan dengan memilih angka pada skala 1 sampai 5, dan berikan tanda ceklis (✓) pada kolomnya, yang dimana:

- 1 = Sangat Tidak Setuju 4 = Setuju
2 = Tidak Setuju 5 = Sangat Setuju
3 = Ragu-Ragu

Contoh 1:

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya pikir bahwa saya akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya pikir bahwa saya akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓
2	Saya menemukan bahwa aplikasi ini, tidak harus dibuat serumit ini		✓			
3	Saya pikir aplikasi ini mudah untuk digunakan				✓	
4	Saya pikir bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang lain agar dapat menggunakannya	✓				
5	Saya menemukan berbagai fungsi di aplikasi ini diintegrasikan dengan baik				✓	
6	Saya pikir ada terlalu banyak ketidaksesuaian dalam aplikasi ini		✓			
7	Saya bayangkan bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi ini dengan sangat cepat				✓	
8	Saya menemukan aplikasi ini rumit untuk digunakan		✓			
9	Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan aplikasi ini					✓
10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum bisa menggunakan aplikasi ini	✓				

Lampiran 9. Instrumen Uji Respon Pengguna

ANGKET PENGUJIAN SYSTEM USABILITY SCALE(SUS)
GAME 2D ANTI KEKERASAN DAN PELECEHAN SEKSUAL (ELUDE-GAME
EDUKASI)

Nama : *Kadek Yoga Marendra Putra*

Umur : *9 tahun*

Tanggal Pengujian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Beri penilaian pada setiap pernyataan dengan memilih angka pada skala 1 sampai 5, dan berikan tanda ceklis (✓) pada kolomnya, yang dimana:

- 1 = Sangat Tidak Setuju 4 = Setuju
2 = Tidak Setuju 5 = Sangat Setuju
3 = Ragu-Ragu

Contoh 1:

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya pikir bahwa saya akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya pikir bahwa saya akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓
2	Saya menemukan bahwa aplikasi ini, tidak harus dibuat serumit ini		✓			
3	Saya pikir aplikasi ini mudah untuk digunakan				✓	
4	Saya pikir bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang lain agar dapat menggunakannya	✓				
5	Saya menemukan berbagai fungsi di aplikasi ini diintegrasikan dengan baik				✓	
6	Saya pikir ada terlalu banyak ketidaksesuaian dalam aplikasi ini		✓			
7	Saya bayangkan bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi ini dengan sangat cepat				✓	
8	Saya menemukan aplikasi ini rumit untuk digunakan		✓			
9	Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan aplikasi ini					✓
10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum bisa menggunakan aplikasi ini	✓				

Lampiran 9. Instrumen Uji Respon Pengguna

ANGKET PENGUJIAN SYSTEM USABILITY SCALE(SUS)
GAME 2D ANTI KEKERASAN DAN PELECEHAN SEKSUAL (ELUDE-GAME
EDUKASI)

Nama : *rade Bah Juanda*

Umur : *6 tahun*

Tanggal Pengujian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Beri penilaian pada setiap pernyataan dengan memilih angka pada skala 1 sampai 5, dan berikan tanda ceklis (✓) pada kolomnya, yang dimana:

- 1 = Sangat Tidak Setuju 4 = Setuju
2 = Tidak Setuju 5 = Sangat Setuju
3 = Ragu-Ragu

Contoh 1:

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya pikir bahwa saya akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya pikir bahwa saya akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓
2	Saya menemukan bahwa aplikasi ini, tidak harus dibuat serumit ini		✓			
3	Saya pikir aplikasi ini mudah untuk digunakan				✓	
4	Saya pikir bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang lain agar dapat menggunakannya	✓				
5	Saya menemukan berbagai fungsi di aplikasi ini diintegrasikan dengan baik				✓	
6	Saya pikir ada terlalu banyak ketidaksesuaian dalam aplikasi ini		✓			
7	Saya bayangkan bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi ini dengan sangat cepat				✓	
8	Saya menemukan aplikasi ini rumit untuk digunakan		✓			
9	Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan aplikasi ini					✓
10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum bisa menggunakan aplikasi ini	✓				

Lampiran 9. Instrumen Uji Respon Pengguna

ANGKET PENGUJIAN SYSTEM USABILITY SCALE(SUS)
GAME 2D ANTI KEKERASAN DAN PELECEHAN SEKSUAL (ELUDE-GAME
EDUKASI)

Nama : Gede Bayu Paramarta

Umur : 8

Tanggal Pengujian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Beri penilaian pada setiap pernyataan dengan memilih angka pada skala 1 sampai 5, dan berikan tanda ceklis (✓) pada kolomnya, yang dimana:

- 1 = Sangat Tidak Setuju 4 = Setuju
2 = Tidak Setuju 5 = Sangat Setuju
3 = Ragu-Ragu

Contoh 1:

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya pikir bahwa saya akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya pikir bahwa saya akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓
2	Saya menemukan bahwa aplikasi ini, tidak harus dibuat serumit ini			✓		
3	Saya pikir aplikasi ini mudah untuk digunakan					✓
4	Saya pikir bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang lain agar dapat menggunakannya		✓			
5	Saya menemukan berbagai fungsi di aplikasi ini diintegrasikan dengan baik					✓
6	Saya pikir ada terlalu banyak ketidaksesuaian dalam aplikasi ini	✓				
7	Saya bayangkan bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi ini dengan sangat cepat					✓
8	Saya menemukan aplikasi ini rumit untuk digunakan		✓			
9	Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan aplikasi ini					✓
10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum bisa menggunakan aplikasi ini	✓				

Lampiran 9. Instrumen Uji Respon Pengguna

ANGKET PENGUJIAN SYSTEM USABILITY SCALE(SUS)
GAME 2D ANTI KEKERASAN DAN PELECEHAN SEKSUAL (ELUDE-GAME
EDUKASI)

Nama : Ericka Kurnia

Umur : 7

Tanggal Pengujian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Beri penilaian pada setiap pernyataan dengan memilih angka pada skala 1 sampai 5, dan berikan tanda ceklis (✓) pada kolomnya, yang dimana:

- 1 = Sangat Tidak Setuju 4 = Setuju
2 = Tidak Setuju 5 = Sangat Setuju
3 = Ragu-Ragu

Contoh 1:

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya pikir bahwa saya akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya pikir bahwa saya akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓
2	Saya menemukan bahwa aplikasi ini, tidak harus dibuat serumit ini		✓			
3	Saya pikir aplikasi ini mudah untuk digunakan					✓
4	Saya pikir bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang lain agar dapat menggunakannya		✓			
5	Saya menemukan berbagai fungsi di aplikasi ini diintegrasikan dengan baik					✓
6	Saya pikir ada terlalu banyak ketidaksesuaian dalam aplikasi ini		✓			
7	Saya bayangkan bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi ini dengan sangat cepat					✓
8	Saya menemukan aplikasi ini rumit untuk digunakan		✓			
9	Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan aplikasi ini					✓
10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum bisa menggunakan aplikasi ini	✓				

Lampiran 9. Instrumen Uji Respon Pengguna

ANGKET PENGUJIAN SYSTEM USABILITY SCALE(SUS)
GAME 2D ANTI KEKERASAN DAN PELECEHAN SEKSUAL (ELUDE-GAME
EDUKASI)

Nama : Dwi Utami Resti Anam Perti Wijayanti

Umur : 11

Tanggal Pengujian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Beri penilaian pada setiap pernyataan dengan memilih angka pada skala 1 sampai 5, dan berikan tanda ceklis (✓) pada kolomnya, yang dimana:

- 1 = Sangat Tidak Setuju 4 = Setuju
2 = Tidak Setuju 5 = Sangat Setuju
3 = Ragu-Ragu

Contoh 1:

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya pikir bahwa saya akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya pikir bahwa saya akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓
2	Saya menemukan bahwa aplikasi ini, tidak harus dibuat serumit ini	✓				
3	Saya pikir aplikasi ini mudah untuk digunakan					✓
4	Saya pikir bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang lain agar dapat menggunakannya		✓			
5	Saya menemukan berbagai fungsi di aplikasi ini diintegrasikan dengan baik					✓
6	Saya pikir ada terlalu banyak ketidaksesuaian dalam aplikasi ini		✓			
7	Saya bayangkan bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi ini dengan sangat cepat					✓
8	Saya menemukan aplikasi ini rumit untuk digunakan		✓			
9	Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan aplikasi ini					✓
10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum bisa menggunakan aplikasi ini	✓				

Lampiran 9. Instrumen Uji Respon Pengguna

ANGKET PENGUJIAN SYSTEM USABILITY SCALE(SUS)
GAME 2D ANTI KEKERASAN DAN PELECEHAN SEKSUAL (ELUDE-GAME
EDUKASI)

Nama : Kadek Agus

Umur : 9

Tanggal Pengujian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Beri penilaian pada setiap pernyataan dengan memilih angka pada skala 1 sampai 5, dan berikan tanda ceklis (✓) pada kolomnya, yang dimana:

- 1 = Sangat Tidak Setuju 4 = Setuju
2 = Tidak Setuju 5 = Sangat Setuju
3 = Ragu-Ragu

Contoh 1:

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya pikir bahwa saya akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya pikir bahwa saya akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓
2	Saya menemukan bahwa aplikasi ini, tidak harus dibuat serumit ini	✓				
3	Saya pikir aplikasi ini mudah untuk digunakan					✓
4	Saya pikir bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang lain agar dapat menggunakannya		✓			
5	Saya menemukan berbagai fungsi di aplikasi ini diintegrasikan dengan baik					✓
6	Saya pikir ada terlalu banyak ketidaksesuaian dalam aplikasi ini		✓			
7	Saya bayangkan bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi ini dengan sangat cepat					✓
8	Saya menemukan aplikasi ini rumit untuk digunakan		✓			
9	Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan aplikasi ini					✓
10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum bisa menggunakan aplikasi ini	✓				

Lampiran 9. Instrumen Uji Respon Pengguna

ANGKET PENGUJIAN SYSTEM USABILITY SCALE(SUS)
 GAME 2D ANTI KEKERASAN DAN PELECEHAN SEKSUAL (ELUDE-GAME
 EDUKASI)

Nama : *Osval Rika Resplita Cobyana*

Umur : *10 tahun*

Tanggal Pengujian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Beri penilaian pada setiap pernyataan dengan memilih angka pada skala 1 sampai 5, dan berikan tanda ceklis (✓) pada kolomnya, yang dimana:

- 1 = Sangat Tidak Setuju 4 = Setuju
 2 = Tidak Setuju 5 = Sangat Setuju
 3 = Ragu-Ragu

Contoh 1:

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya pikir bahwa saya akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya pikir bahwa saya akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓
2	Saya menemukan bahwa aplikasi ini, tidak harus dibuat serumit ini	✓				
3	Saya pikir aplikasi ini mudah untuk digunakan					✓
4	Saya pikir bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang lain agar dapat menggunakannya	✓				
5	Saya menemukan berbagai fungsi di aplikasi ini dimengerti dengan baik					✓
6	Saya pikir ada terlalu banyak ketidaksesuaian dalam aplikasi ini			✓		
7	Saya bayangkan bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi ini dengan sangat cepat					✓
8	Saya menemukan aplikasi ini rumit untuk digunakan	✓				
9	Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan aplikasi ini					✓
10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum bisa menggunakan aplikasi ini	✓				

Lampiran 9. Instrumen Uji Respon Pengguna

ANGKET PENGUJIAN SYSTEM USABILITY SCALE(SUS)
 GAME 2D ANTI KEKERASAN DAN PELECEHAN SEKSUAL (ELUDE-GAME
 EDUKASI)

Nama : *Winda Ayu Hastuti Tri Paramita Imani*

Umur : *10 tahun*

Tanggal Pengujian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Beri penilaian pada setiap pernyataan dengan memilih angka pada skala 1 sampai 5, dan berikan tanda ceklis (✓) pada kolomnya, yang dimana:

- 1 = Sangat Tidak Setuju 4 = Setuju
 2 = Tidak Setuju 5 = Sangat Setuju
 3 = Ragu-Ragu

Contoh 1:

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya pikir bahwa saya akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya pikir bahwa saya akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓
2	Saya menemukan bahwa aplikasi ini, tidak harus dibuat serumit ini	✓				
3	Saya pikir aplikasi ini mudah untuk digunakan					✓
4	Saya pikir bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang lain agar dapat menggunakannya	✓				
5	Saya menemukan berbagai fungsi di aplikasi ini dimengerti dengan baik					✓
6	Saya pikir ada terlalu banyak ketidaksesuaian dalam aplikasi ini			✓		
7	Saya bayangkan bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi ini dengan sangat cepat					✓
8	Saya menemukan aplikasi ini rumit untuk digunakan	✓				
9	Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan aplikasi ini					✓
10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum bisa menggunakan aplikasi ini	✓				

Lampiran 9. Instrumen Uji Respon Pengguna

ANGKET PENGUJIAN SYSTEM USABILITY SCALE(SUS)
 GAME 2D ANTI KEKERASAN DAN PELECEHAN SEKSUAL (ELUDE-GAME
 EDUKASI)

Nama : *Made Aswita Rendra Jaya*

Umur : *9 tahun*

Tanggal Pengujian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Beri penilaian pada setiap pernyataan dengan memilih angka pada skala 1 sampai 5, dan berikan tanda ceklis (✓) pada kolomnya, yang dimana:

- 1 = Sangat Tidak Setuju 4 = Setuju
 2 = Tidak Setuju 5 = Sangat Setuju
 3 = Ragu-Ragu

Contoh 1:

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya pikir bahwa saya akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Saya pikir bahwa saya akan menggunakan aplikasi ini lagi					✓
2	Saya menemukan bahwa aplikasi ini, tidak harus dibuat serumit ini	✓				
3	Saya pikir aplikasi ini mudah untuk digunakan					✓
4	Saya pikir bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang lain agar dapat menggunakannya	✓				
5	Saya menemukan berbagai fungsi di aplikasi ini dimengerti dengan baik					✓
6	Saya pikir ada terlalu banyak ketidaksesuaian dalam aplikasi ini			✓		
7	Saya bayangkan bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi ini dengan sangat cepat					✓
8	Saya menemukan aplikasi ini rumit untuk digunakan	✓				
9	Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan aplikasi ini					✓
10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum bisa menggunakan aplikasi ini	✓				

Lampiran 12. Observasi Penelitian



Lampiran 13. Serah Terima Produk



BERITA ACARA SERAH TERIMA

Kami yang bertanda tangan di bawah ini **PIHAK PERTAMA**

1. Nama : Achmad Rifqi
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
Program Studi : Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak
Alamat : Gg. Masjid 3, Uwung Jaya, Cibodas, Kota Tangerang
Telepon : 085959520287

Selanjutnya di sebut **PIHAK KEDUA**

2. Nama : Bdn Putu Agustini.SST Krm.MAP
Instansi : Dinas Pengendalian Penduduk, Keluarga Berencana, Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (DP2KBP3A) Kabupaten Buleleng.
Jabatan : Kepala Bidang Pemenuhan Hak dan Perlindungan Anak
Alamat : Jl. Wijaya Kusuma, Banyuasri, Kec. Buleleng, Buleleng, Bali
Telepon : 081337163237

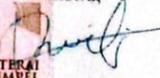
PIHAK PERTAMA menyerahkan produk kepada PIHAK KEDUA, dan PIHAK KEDUA menyatakan telah menerima produk dari PIHAK PERTAMA berupa :

No	Judul Aplikasi	Jumlah
1.	Elude Game Edukasi	1 Buah Aplikasi

Demikian berita acara serah terima produk berupa website ini di buat dan produk tersebut dalam keadaan baik, sejak dilakukan penandatanganan berita acara ini, sehingga sistem tersebut menjadi tanggung jawab PIHAK KEDUA untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 4 Juli 2025

yang menyerahkan
PIHAK PERTAMA
Mahasiswa,


Achmad Rifqi
NIM: 2255013012

yang menerima
PIHAK KEDUA
DP2KBP3A


Bdn Putu Agustini (SST Krm.MAP)

Mengetahui


Ir. Ketut Agus Seputra, S.ST.,M.T.
NIP. 199008152019031018

Lampiran 14. Dokumentasi Pengujian Ahli KSA

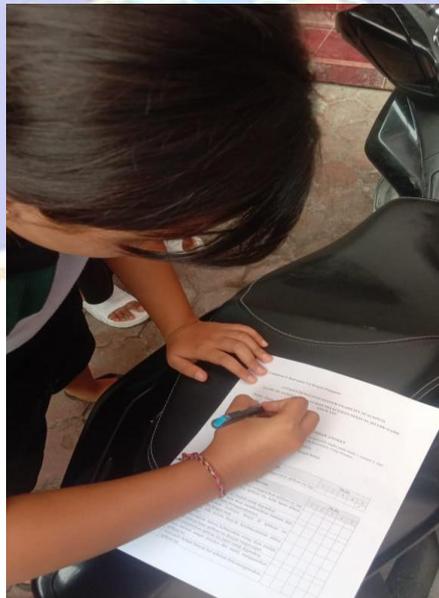
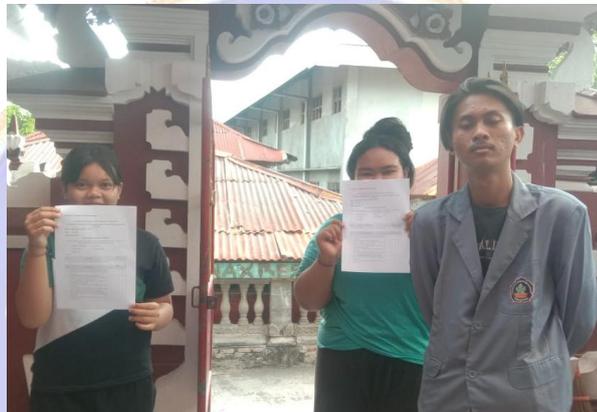
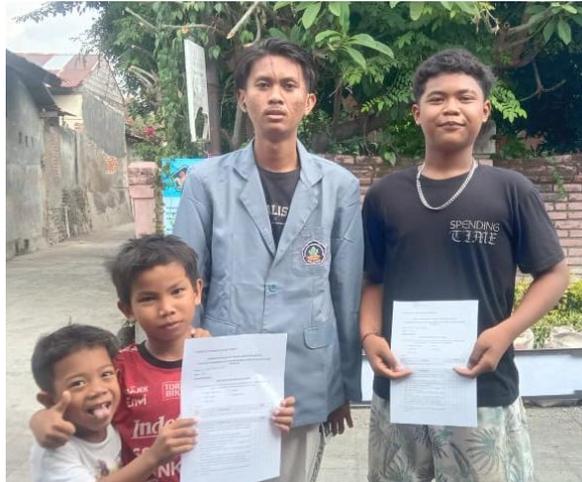


Gambar Pengujian Ahli KSA 1



Gambar Pengujian Ahli KSA 2

Lampiran 15. Dokumentasi Pengujian Respon Pengguna



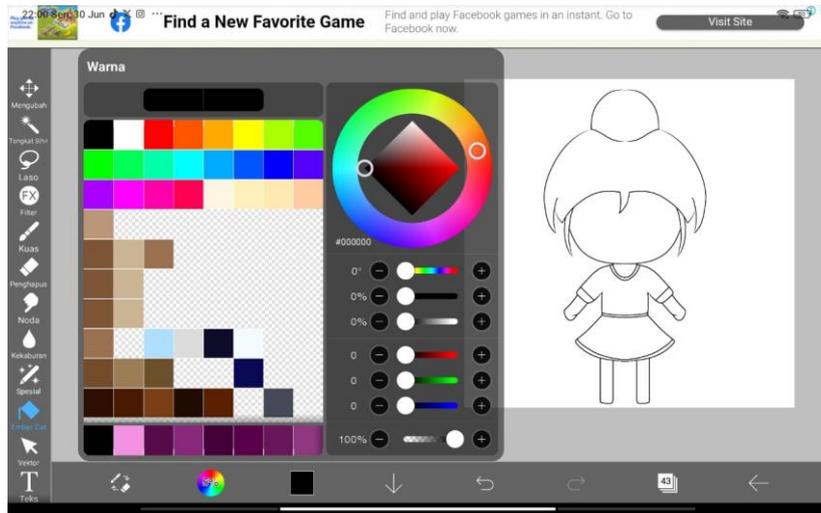








Lampiran 16. Dokumentasi Pembuatan Karakter



Lampiran 17. Link Drive Aplikasi Elude Game Edukasi

a. Link Drive

<https://drive.google.com/drive/folders/1i1QTebK8fKCZachwBpW3a10DOb2l8Fth?usp=sharing>



RIWAYAT HIDUP



Achmad Rifqi lahir di Tangerang pada tanggal 17 Januari 2003. Saat ini, penulis bertempat tinggal di Jl. Senopati Raya Kecamatan Cibodas Kelurahan Uwung Jaya Kota Tangerang dan merupakan anak dari pasangan Bapak H. Aliyudin dan Ibu Hj. Iyus. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Islam. Penulis memulai pendidikan di SD Negeri Uwung Jaya dan lulus pada tahun 2015. Setelah itu, penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 6 Tangerang dan menyelesaikannya pada tahun 2018. Pada jenjang pendidikan menengah kejuruan, penulis menempuh pendidikan di SMK Negeri 5 Tangerang dan lulus pada tahun 2021. Saat ini, penulis menempuh pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha, mengambil program studi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak (TRPL), Penulis memiliki minat dan keterampilan dalam pengembangan perangkat lunak, khususnya dalam bidang pengembangan game.



MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Ia mendapat pahala (dari kebajikan) yang diusahakannya dan ia mendapat siksa (dari kejahatan) yang dikerjakannya.”

(Q.S Al-Baqarah : 286)

“Sekarang yang lain tak lagi penting, sudah ku usahakan segala yang ku bisa, satu jam terpanjang dalam hidupku, semakin lama semakin ku pahami, bahwa yang terjadi biarlah terjadi, satu jam terpanjang, ingin ku semua berjalan sebagaimana mestinya, mesti kini semua di luar kendaliku.”

(Lomba Sihir)

“Semua jatuh bangunmu, hal yang biasa. Angan dan pertanyaan, waktu yang menjawabnya. Berikan tenggat waktu, bersedihlah secukupnya. Rayakan perasaanmu sebagai manusia.”

(Hindia - Natasha Udu - Kamga)