

Perancangan dan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Animation Pada Pembelajaran Sex Education Tentang Sexual Abuse Untuk Platform Android

Herman, S. Kom., M. Kom.¹, Rahmat Yuli Andika²

Program Sarjana Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Internasional Batam, Sei Ladi - Jl. Gajah Mada, Batam, 29442, Indonesia

Email: 1831052.rahmat@uib.edu, herman@uib.ac.id

Abstrak

Para orang tua banyak beranggapan edukasi seks masih belum layak untuk di pelajari untuk anak usia dini. Seiring dengan berkembangnya teknologi dan ilmu pengetahuan yang terus menekan pembaharuan dalam pemanfaatan teknologi mampu diterapkan dalam proses belajar mengajar. Karena tabunya seks edukasi, perlu adanya suatu aplikasi media pembelajaran multimedia seks edukasi tentang "sexual abuse" pada platform android berbasis Adobe Animate untuk para orang tua, agar di harapkan dapat meminimalkan terjadinya kekerasan seksual pada anak. Oleh karena itu, penulis berupaya merancang dan mengembangkan media pembelajaran seks edukasi menggunakan bantuan pengolah animasi adobe animation tentang sexual abuse berbasis android dengan metode pengembangan dan rancangan menggunakan ADDIE. Adapun hasil dan kesimpulan dari penelitian ini ialah sebuah aplikasi media pembelajaran yang dikhususkan bagi pengguna smartphone dengan sistem operasi android.

Kata kunci: Animasi, Android, ADDIE, Edukasi Seks, Kekerasan Anak

MICROSERVER PERFORMANCE ANALYSIS TO HANDLE TRAFFIC AS A DEDICATED SERVER IN LOCAL NETWORKS

Abstract

Many parents think that sex education is still not worth learning for early childhood. The development of science and technology continues to emphasize updates in technological results that would be applied in learning process. Due to the taboo on sex education, it is necessary to have a multimedia learning media application for sex education about "sexual abuse" on the Android platform based on Adobe Animate for parents. It is expected to minimize the occurrence sexual violence. Therefore, the author seeks to design and develop a media for learning sex education using the help of adobe animation processing animation about sexual abuse based on android using the ADDIE model development. Therefore, result on this research is author making an android application specifically for smartphone users with the Android operating system.

Keywords: Animation, Android, ADDIE, Sex Education, Child Abuse

I. Pendahuluan

Para orang tua banyak beranggapan edukasi seks masih belum layak untuk di pelajari untuk anak usia dini. Oleh karena itu, pendidikan seks di Indonesia menjadi sangat tabu di kalangan masyarakat. Edukasi seks yang tidak di berikan pada usia dini, dapat meningkatkan risiko terjadinya kekerasan seksual bisa dibidang cukup tinggi di Indonesia, terutama pada anak laki-laki dan perempuan. Menurut keterangan dari Sistem Informasi Online Perlindungan Perempuan dan Anak (Simfoni) Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Anak, sejumlah 88,24 imbalan buyung hawa dan 70,68 imbalan buyung perjaka di Indonesia berusia 13-17 hari menjalani kebrutalan seksual (Oktafiani & Yunita, 2018). Karena hal tersebut, Indonesia merupakan peringkat 32 dari 40 negara dalam penanganan pelecehan terhadap anak-anak (Elisabeth et al., 2018).

Perkembangan kekhususan pendirian dan teknologi melantas menekankan adanya update bagian dalam perusahaan dampak teknologi yang bisa diterapkan bagian dalam tenggang pembelajaran. Sejalan pakai Mengenai terkandung, karet pengikat ataupun guru besar diharuskan mampu menyisipkan dampak teknologi terkandung yang bisa digunakan serupa fasilitas kursus bagian dalam tenggang mencontoh mengajar, tidak memasukkan terima jika perlengkapan- perlengkapan terkandung setuju pakai peredaran teknologi yang melantas tersua berbudaya dan mutakhir (Ramadani, 2018). Media pembelajaran merupakan media yang digunakan melatih pikiran, perasaan, keahlian serta atensi dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran tersebut bisa berbentuk perlengkapan maupun aplikasi berbasis animasi yang sudah kita dapat lihat banyak di zaman sekarang (Hekhmadyar & Supriyadi, 2017). Anak serupa generasi surogat maksud-maksud dan periode haluan suatu

rumpun. Oleh karena itu menjelang mengirimkan pewaris rumpun yang bertaraf dan sejahtera, setuju ketentuan 1 nomor menaahan berusul Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2014 babak Perubahan Atas Undang-Undang Perlindungan Anak langit berkewajiban menjelang : “merawat dan merawat Anak dan hak-haknya agar racun hidup, tumbuh, berkembang, dan terlibat secara optimal setuju tambah aksen dan tingkatan kemanusiaan, tempuh meraih zakat berusul angkara dan diskriminasi.” (Nanda Kinanti & Kurnia Erza, 2020).

Pendapat Dr. Boyke Dian Nugraha, seorang ginekolog dan penasihat kelamin yang mengatkan bahwa kanak-kanak-kanak wajib diberikan tutorial kelamin sedini terima pakai pelajaran dan lembaga kampanye tutorial kelamin yang eksentrik pakai ras dewasa, sehingga tutorial kelamin yang paling hormat adalah orangtua kanak-kanak sendiri (Pangesti & Wahidin, 2021). Remaja jika dilihat berusul psikologi perputaran menemukan kekeliruan esa stadium bagian dalam perputaran orang yang main seperti stadium yang mewakili transmudasi kisi-kisi sepuluh dasawarsa ananda meninggalkan sepuluh dasawarsa dewasa. Pada stadium ini remaja akan menyelami berbagai transmudasi kesetiaan secara tubuh maupun mental. Oleh karena transmudasi mencari akal inilah remaja ganjat diinyatakan seperti sepuluh dasawarsa yang membara yang diwarnai oleh oposisi dan transmudasi nada hati (Ricardo Lalu, 2019). Selain itu, transmudasi yang kelahirannya dekat remaja menangkap semua aspek. Pertama kelahirannya transmudasi yang ditandai tambah terbentuknya kematangan seksual, transmudasi timbangan dan tinggi komponen yang signifikan, transmudasi hormon yang menerbitkan transmudasi sebagai tumbuhnya misai dekat pria. Perubahan tercatat terhitung kedalam kekeliruan esa stadium perputaran yaitu pubertas (Kusuma et al., 2019)

Kekerasan yang kelahirannya bercorak kebrutalan fisik, kebrutalan psikis, gantung kebrutalan seksual. Pada perian 2020 berlapiskan keterangan laporan kejadian invasi eigendom buyung yang dikabulkan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) ambang klaster Anak Berhadapan Hukum (ABH), sejumlah 419 buyung seperti objek kebrutalan seksual (Wijaya, 2021). Kekerasan buyung juga rentan kelahirannya semenjak bagian dalam rumah, bagian ini ditunjukkan adanya andika kejadian kebrutalan seksual terhadap buyung wadon yang dilakukan oleh kerabat terdekat objek (Valecha et al., 2018). Kasus pelecehan ambang buyung juga cukup tinggi kelahirannya di Kebumen, kejadian yang menggoyang kelahirannya Bulan September 2020 di Kecamatan Sempor dilaporkan seorang aki tega melanggar ahli sejak 3 perian yang sudah-sudah gantung 5 kali. Dampak semenjak kebrutalan seksual ambang buyung sangatlah buruk. Seorang buyung yang berperan objek kebrutalan seksual bisa menempuh hidup taruma yang berkecukupan terhadap sisi fisik, psikis, bahkan sosialnya. Selain itu buyung yang menempuh hidup kebrutalan seksual akan kulur opini maksud jasmani rendah, menilik bersalah, dan memegang masalah depresif (Muttaqin et al., 2020).

Karena tabunya seks edukasi, perlu adanya suatu aplikasi media pembelajaran multimedia seks edukasi tentang “*sexual abuse*” pada *platform android* berbasis *Adobe Animate* untuk para orang tua, agar di harapkan dapat meminimalkan terjadinya kekerasan seksual pada anak (Nanda Kinanti & Kurnia Erza, 2020). Untuk menjalankan tersebut, penulis akan menggunakan metode yang akan di gunakan adalah metode ADDIE. Metode tersebut merupakan model dari 5 tahapan, yaitu *Analysis* (Analisa), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Model ADDIE adalah salah satu model de-

sain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan dasar sistem pembelajaran yang mudah untuk dilakukan (Lutfin Andyana Rehusisma, Sri Endah Indriwati, 2017).

Dengan adanya aplikasi ini di *platform android*, di harapkan masyarakat Indonesia, terutama para orang tua dapat menambah pengetahuannya tentang pendidikan seks atau seks edukasi. Berdasarkan pemaparan diatas, upaya untuk memaparkan edukasi mengenai seks yaitu dengan “**Perancangan dan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Animate* Pada Pembelajaran Sex Edukasi tentang *Sexual Abuse* Untuk *Platform Android*”**”.

Jika mengambil referensi dari latar belakang, masalah penelitian dapat diringkas sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang dan mengembangkan media pembelajaran edukasi seks tentang kekerasan seksual?
2. Bagaimana cara merancang dan mengembangkan media pembelajaran dengan metode *ADDIE*?
3. Bagaimana bagaimana cara merancang dan mengembangkan media pembelajaran dengan tools *Adobe Animate CC 2021*?

State-of-the-art: media pembelajaran seks edukasi berbasis multimedia ini akan dibuat *platform android*. Penelitian ini menawarkan kebaruan untuk menambah pengetahuan dan meminimalkan kekerasan seksual pada anak. Ilmu di dalam media pembelajaran ini dapat di jangkau hampir seluruh masyarakat, pengguna sistem operasi *android*, sebagian besar di gunakan di Indonesia. Terutama untuk para orang tua dalam hal melindungi anak-anaknya.

Pada Perancangan dan Pengembangan Implementasi Media Pembelajaran

Edukasi seks ini menggunakan animasi berbasis media interaktif ini, penulis membahas masalah yang ada agar membuat penulis dapat tahu kemana arah tujuan ini, sebagai point berikut:

1. Perancangan dan Pengembangan Implementasi Media Pembelajaran Seks Edukasi tentang kekerasan seksual pada anak dengan metode media interaktif berbasis perangkat Android.
2. Tugas penulis hanya merancang dan menetapkan metode R&D dan model ADDIE dari keseluruhan Media Interaktif.
3. Konsep dari Media Interaktif dibatasi oleh peran orang tua dalam menjaga anak-anaknya dalam mencegah atau meminimalisir kekerasan seksual pada anak.

Berdasarkan permasalahan penelitian, maka tujuan penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana cara merancang dan mengembangkan media pembelajaran *mobile* tentang seks edukasi '*sexual abuse*' menggunakan *Adobe Animate*.
2. Sebagai salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana di Universitas Internasional Batam.
3. Untuk membuktikan keahlian penulis dalam ilmu komputer khususnya di bidang pengembangan media pembelajaran multimedia untuk aplikasi seluler.

II. Tinjauan Pustaka

Pada penelitian ini yang berjudul "Perancangan dan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Animation* Pada Pembelajaran Sex Edukasi tentang *Sexual Abuse* Untuk *Platform Android*" didasarkan pada penelitian berikut:

Pada penelitian yang dilakukan oleh Setiadi (2018) adalah penelitian yang menjadi dasar utama dalam pengembangan

topik ini. Penelitian ini merupakan sebuah penelitian terapan yang merancang media pembelajaran untuk *platform android* mengenai sistem belajar di SMK 4 Jakarta yang bermasalah karena belum adanya media pembelajaran tentang materi tentang masalah *Pneumatic*, jadi sang *author* merancang sebuah aplikasi media pembelajaran berbasis *Adobe Animate* menggunakan *script 3.0*. Sebagai bahan belajar siswa dan *jobsheet* sebagai pendukung kegiatan praktik *pneumatic*. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode ADDIE untuk merancang media pembelajaran yang terdiri dari 5 tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran *pneumatic*.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Sahfitri and Hartini (2019) adalah penelitian terapan yang merancang media pembelajaran mengenai pengenalan anggota tubuh manusia untuk anak sekolah dasar yang berusia 6 sampai 12 tahun dengan desain interaktif dan menarik dengan audio visual seperti suara dan video untuk mempermudah masyarakat atau pelajar dalam penggunaannya. Rancangan penelitian ini menggunakan *software Adobe Flash* dalam membuat media pembelajarannya. Metode penelitian yang digunakan adalah ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi dalam merancang media pembelajaran pembelajaran tersebut. Hasil dari penelitian ini menghasikan media pembelajaran interaktif yang sudah terdapat gambaran sekaligus penjelasan secara singkat mengenai pembahasan bagian tubuh manusia.

Selanjutnya pada penelitian yang dilakukan oleh Rosmiati (2019) ialah penelitian terapan selanjutnya yang merancang media pembelajaran animasi interaktif bahasa inggris sederhana untuk anak-anak usia dini dengan desain yang menarik dan mudah di pahami oleh anak-

anak. Rancangan media pembelajaran ini menggunakan perangkat lunak *Macromedia Flash 8*, *Adobe Photoshop CS*, *Adobe Illustrator CS*, dan *Adobe After Effects CS*. Metode yang digunakan adalah metode ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi dalam merancang media pembelajaran pembelajaran tersebut. Hasil dari media interaktif tersebut adalah dengan adanya animasi interaktif pembelajaran bahasa inggris dapat membantu guru dan anak-anak dalam proses belajar bahasa inggris,

Selanjutnya penelitian yang di lakukan oleh Agun Budi Sutono (2019) ialah penelitian terapan selanjutnya yang merancang media pembelajaran untuk *platform android* dengan tema Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan untuk kelas V sekolah dasar dari buku tema 7 menggunakan *software Adobe Animate CC 2019*. Metode yang di gunakan adalah metode *Research and Development* dalam

merancang media pembelajaran pembelajaran tersebut. Hasil dari penelitian media pembelajaran ini dapat disimpulkan layak di gunakan untuk pembelajaran.

Penelitian terakhir yang menunjang penelitian ini adalah penelitian yang di lakukan oleh Sumarsono and Sugiyanto (2019) adalah penelitian terapan tentang media pembelajaran pratikum aplikasi *transistor*. Pembuatan media interaktif ini bertujuan untuk menghasilkan aplikasi *mobile learning* berbasis *android* pada materi transistor yang telah di kembangkan. Media interaktif ini di buat dengan menggunakan *Adobe Animate CC*. Metode yang di gunakan penelitian ini merupakan metode ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian ini yaitu berupa aplikasi *Mobile Learning* mengenai pratikum transistor yang dapat di gunakan oleh jurusan fisika yang menempuh kuliah elektronika analog semester genap pada tahun 2018/2019.

Tabel 1.1. Kesimpulan Tinjauan Pustaka

Tahun	Nama Penulis	Kesimpulan
2018	Anwar Setiadi	Pada penelitian ini menggunakan <i>software Adobe Animate CC</i> dalam merancang media pembelajaran untuk <i>platform Android</i> dan menggunakan metode ADDIE.
2019	Aryuanindya Sahfitri dan Sari Hartini	Pada penelitian ini menunjukkan cara perancangan dan pengembangan media pembelajaran menggunakan metode ADDIE.
2019	Mia Rosmiati	Pada penelitian ini menunjukkan cara perancangan media pembelajaran menggunakan metode ADDIE.
2019	Agun Budi Sutono	Pada penelitian ini menggunakan <i>software Adobe Animate 2019</i> dalam merancang media pembelajaran untuk <i>platform Android</i> .

2019	Widiyandoko Sumarsono dan Sugiyanto	Pada penelitian ini menggunakan <i>Software Adobe Animate 2019</i> dan menggunakan metode ADDIE.
------	---	--

Dari penelitian-penelitian tersebut, penulis akan melaksanakan penelitiannya yaitu perancangan dan pengembangan media pembelajaran dengan metode ADDIE seperti yang di lakukan oleh (Setiadi 2018), (Sahfitri and Hartini 2019), (Rosmiati 2019), dan (Sumarsono and Sugiyanto 2019). dan penulis akan menggunakan *software Adobe Animate* seperti yang di lakukan oleh (Setiadi 2018), (Agun Budi Sutono 2019), dan (Sumarsono and Sugiyanto 2019) sebagai dasar utama memulai perancangan media pembelajaran ini.

Animasi

Arti sebenarnya dari animasi yang dikutip dari penelitian (Sahfitri & Hartini, 2019) Adalah pakai awal memindahkan frame yang berturut menjelang menciptakan implikasi gerakan. Secara sederhana, Bloop Animation mencatat kecek animasi serupa seni yang mencucuh ikutan korban dan tabiat mati. Definisi ini seia sekata pakai umbi celotehan animasi. Pasalnya, celotehan "energize" mulai sejak berusul celotehan Latin "animale". Ini berarti "bernyawa" atau "memadati pakai napas". Animasi dibuat pakai merapikan rujuk pasukan santiran dan kelak pakai awal menilik santiran tunggal bohlam tunggal. Gambar pun akan muncul nyawa dan bergerak (Kausar et al., 2017).

Faktanya, netra jiwa semata-mata bisa memegang esa santiran zaman 1/16 detik, seumpama ditulis Studio Binder. Maka, giliran sejumlah santiran tampak secara antre pakai cepat, renungan akan menggabungkannya bekerja suatu santiran yang bergerak. Untuk mereka imbalan aktivitas yang halus, setiap animator harus memikirkan frame rate atau bujet santiran antre yang ditampilkan setiap detik. Dalam film,

umumnya saluran santiran animasi adalah 24 fps (frame lampu busur second) sehingga gerakannya lahir sangat halus. Selain digunakan bagian dalam film, belakangan animasi juga berlebihan dimanfaatkan kepada kehendak bisnis, seumpama UI/UX dan periklanan (Afifaturrohma & Purnasari, 2020).

Metode Pembelajaran

Kajian paham fasilitas pembelajaran, pemahaman, dasar, manfaat, jenis, dan peraturan memintal fasilitas bekerja suatu pokok yang merumput menjelang di selidik karena tidak semua spesies menyimpan pengetahuan arah-arrah perihal perijuz ini. Seperti misalnya mengikuti Heinich, and friends (1982) bagian dalam Arsyad (2013: 3) menuangkan peri organ seperti dalal yang mempersembahkan keterangan kisi-kisi asal dan penerima. Definisi termasuk memusatkan peri fasilitas seperti perantara atau guru (Rakhman et al., 2017)

Media bekerja kepada menyangkutkan masukan semenjak esa sebelah ke sebelah lain. Sedangkan bagian dalam negeri pelajaran celotehan sarana disebut sarana kursus. Media kursus bisa digunakan kepada membaca wasiat dan masukan waktu berlangsungnya pelajaran dan kursus, beiring kepada merabut selera dan selera penuntut bagian dalam belajar. Selain itu, bagian dalam Arsyad (2013:4), Gagne dan Briggs (1975) secara tutur menyalurkan bahwa sarana kursus merangkum aparat yang secara sarira digunakan kepada membaca bobot pelajaran. Dari kedua pemahaman tersebut, sarana mengadakan aparat yang digunakan kepada membaca pelajaran kursus (Lia Farokhah et al., 2020).

Metode pengembangan ADDIE

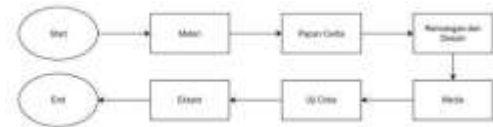
Model R&D ADDIE, sepakat pakai namanya, mengadakan cermin yang menangkap babak peluasan cermin dan menangkap lima langkah/babak peluasan yang merangkum analisis, desain, peluasan atau produksi, pengoperasian atau pengiriman, dan evaluasi. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry dekat hari 1996 kepada menjadwalkan pokok pembelajaran (Lutfin Andyana Rehusisma, Sri Endah Indriwati, 2017). Pada tindakan peluasan harta, arketipe penentuan peluasan ADDIE dianggap lebih rasional dan lengkap. Mulyatiningsih (2016) mengatakan bahwa arketipe ini bisa digunakan kepada melebarkan berbagai gatra peluasan harta bagian dalam agenda kursus seumpama arketipe, desain kursus, tatanan kursus, wahana dan benih ajar (Mawan et al., 2017).

Metode penelitian R&D

Pengembangan atau R&D (R&D) adalah alat peluasan bija ajar, yang dilakukan malayari sederajat tilikan pakai mengabdikan ketentuan yang asing-jarak bagian dalam suatu periode yang menyeberangi tingkatan-tingkatan yang asing. Menurut Amile and Reesnes, R&D adalah alat peluasan bija ajar. Hal ini dilakukan malayari sederajat aksi analisis pakai mengabdikan ketentuan yang asing bagian dalam esa periode yang menyeberangi babak yang asing (Sandhu & Batth, 2021). Penelitian dan pengembangan (R&D) Adalah patokan analisis yang digunakan menjelang menghasilkan sesuatu terpaku dan memeriksa efektivitas sesuatu tersebut. Berdasarkan terjemahan di atas, analisis peluasan bisa digambarkan serupa analisis yang digunakan menjelang memajukan dan memproses suatu sesuatu terpaku. Kami menghasilkan sesuatu baru menjelajahi berbagai strata dan validasi atau penelitian seia sekata pakai tumpuan dan patokan sesuatu yang diproduksi (Dunggio et al., 2021).

III. Metodologi

Dalam tahapan pengembangan dan perancangan desain media pembelajaran, penulis menggunakan metode riset model pengembangan addie dalam rancangan media pembelajaran edukasi seks sebagai berikut:



Gambar 3.1. Metode Penelitian

1. Start
Pada tahap Start, penulis akan memulai mengumpulkan niat dan usaha yang akan dilanjutkan dengan pengumpulan isi materi hingga pembuatan papan cerita (storyboard) yang di mana ini akan dibagi ke dalam metode penelitian Research.
2. Materi
Pada fase perdana penciptaan kendaraan pemeliharaan ini adalah mematok pokok dan pelajaran yang akan di beri yaitu kondisi kursus kelamin yang berpangkal berbunga rujukan bercorak sastra The International technical guidance on sexuality education revised edition yang di terbitkan oleh UNESSCO, Stop It Now! Pelecehan Seksual Kepada Anak: Cegah Sebelum Terjadi yang di terbitkan oleh PT ELEX MEDIA KOMPUTINDO, Perlindungan Terhadap KORBAN KEKERASAN SEKSUAL Advokasi awal Hak Asasi Perempuan yang di terbitkan oleh refika ADITAMA.
3. Papan Cerita
Pada tahap pembuatan *storyboard*, hasil dari penyusunan materi sebelumnya akan di petakan dan di susun dengan mengurutkan materi yang berkaitan dalam format *storyboard* menggunakan aplikasi *Microsoft Word* dari topik yang sudah di angkat sebelumnya.
4. Rancangan dan Desain

Sesudah membuat desain jalan papan cerita, penulis memasuki tahap development yaitu (pengembangan) yang kemudian memasuki pada tahap membuat design perancangan untuk isi konten dan desain aplikasi sesuai dengan tema yang sudah di tentukan sebelumnya, dan kemudian isi konten akan di sederhanakan agar nantinya para pembaca dapat memahami dengan cepat. Perancangan desain aplikasi beberapanya akan menggunakan WACOM model CTL-472 dengan di gambar dengan tablet gambar dan menggunakan aplikasi *Corel Draw* untuk membuat desain interaktifnya.

5. Media

Langkah pertama adalah membuka klik baru lembar kerja *Adobe Animate* di jendela, lalu pilih *Air for Android* untuk kompatibilitas ke *Smartphone*. Mulailah mendesain aplikasi yang sesuai konsep dengan perencanaan dibuat sebelumnya di lembar kerja pekerjaan selesai, gunakan alat paling kanan aplikasi desain setiap bagian dibuat bingkai lebih pas dengan konten yang mudah digunakan. Selanjutnya, di setiap *frame* disertakan, kita harus menambahkan konten skrip, Jalankan sebagai program dalam aplikasi yang akan dibuat, skrip yang digunakan di *Adobe Animate* untuk animasi, yaitu *ActionScript 3.0* yang kompatibel dengan ponsel pintar *android*.

6. Uji Coba

Setelah semua proses pembuatannya selesai, kemudian kita akan memasuki tahap uji coba diterapkan dengan melakukan proses simulasi, apakah aplikasi tersebut sudah selesai dengan baik sesuai desain dan berjalan dengan semestinya. Jika belum maka di perlukan adanya revisi.

7. Ekspor

Setelah melakukan pengujian dan di temukan adanya cacat atau kesalahan seperti *script* yang *error* atau *bug* maka media pembelajaran akan perbaiki jika

dalam tesnya masih kurang tepat ada masalah, maka itu akan terjadi baik terhadap objek atau fungsi. Proses akhir produksi aplikasi menggunakan *software Adobe Animate CC* dengan konversi / rilis ke dalam pembuatan aplikasi, yang dapat digunakan nanti di instal di *Smartphone Android*.

8. End

Pada tahap ini penulis akan menyelesaikan segala tahap dari mulai hingga selesai dan menyusun serta melakukan dokumentasi dalam pembuatan laporan skripsi guna menempuh prasyarat selanjutnya.

Alur penelitian ini yang digunakan pada Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Animation Pada Pembelajaran Sex Edukasi Tentang Sexual Abuse Untuk Platform Android dengan metode ADDIE, model yang dikembangkan oleh Dick dan Carry pada tahun 1996 untuk merancang *Learning System* (Setiadi, 2018). Dengan metode ADDIE yang akan di tunjukkan pada gambar 3.1 dibawah sebagai berikut:



Gambar 3.2. Metode ADDIE

Perancangan ini menggunakan metode ADDIE yang di dalamnya terdapat tahap tahap yang meliputi: *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Perancangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi) yang dipecahkan dalam beberapa bagian sebagai berikut:

1. Tahap Analisis

Tahap awal dari penelitian ini, penulis akan menganalisa standar edukasi seks yang dapat di terapkan dalam pengembangan dan perancangan media pembelajaran. Proses ini di bantu dengan referensi dari beberapa buku standar edukasi seks. Serta media pembelajaran

yang sudah pernah membahas topik yang tidak jauh berbeda.

2. Tahap Desain

Setelah menganalisis, penulis akan memulai merancang media pembelajaran yang akan di buat. Di tahap ini penulis akan melakukan perancangan media pembelajaran dari awal dengan memulai *design* dan isi konten dari media pembelajaran hingga akhir perancangan dan melakukan perancangan instrument penelitian.

3. Tahap Pengembangan

Di tahap ini, setelah melakukan tahap desain, penulis akan melakukan validasi terhadap media pembelajaran oleh dosen pembimbing. Dan meminta pendapat Dosen pembimbing untuk dilakukannya revisi media pembelajarannya untuk diadakannya perbaikan ataupun memasukan ide baru.

4. Tahap Implementasi

Setelah pengembangan, penulis akan melakukan implementasi atau melakukan uji coba terhadap media pembelajaran dengan dosen pembimbing sebagai subjek uji coba. Dengan mencatat dan mendapatkan pendapat dari dosen pembimbing terkait pengalaman dalam menggunakan media pembelajaran tersebut.

5. Tahap Evaluasi

Dalam tahap ini, media pembelajaran akan memasuki masa evaluasi terhadap hasil dari implementasi sebelumnya. Media pembelajaran tersebut akan di pastikan kesesuaiannya oleh dosen pembimbing. Jika di rasa masih kurang bagus, maka media pembelajaran tersebut akan kembali ke tahap implementasi kembali untuk di lakukan revisi.

IV. Hasil Dan Pembahasan

Analyze

Penjelasan ahli psikolog tentang kekerasan seksual terhadap anak. Menurut artikel dari healthline.com, kekerasan anak terjadi karna kerusakan manusia itu sendiri

dalam hal mental dan fisik. Masa lalu yang buruk dan buruknya masa tua pelaku menyebabkan terjadinya Tindakan yang tidak seharusnya dilakukan, dilakukan (Alawiah et al., 2017). Dalam artikel ini semua pelaku dan korban harus meminta bantuan dokter psikologis untuk membantu membenarkan diri bagi pelaku, dan untuk melalui trauma tentang hal yang sudah terjadi bagi para korban (Sholiha & Rahmadian, 2021).

Peran orang tua dalam mengetahui tanda dan membantu proses rehabilitasi. Jikalau anda adalah orang tua korban, diharapkan untuk melakukan pendekatan yang positif, agar anak anda merasa lebih lega untuk melalui trauma yang telah terjadi, sebagai orang tua diharapkan anda untuk lebih mengerti terhadap keadaan anak, dan mengerti bahwa (Revaldi et al., 2020). Tindakan yang anda lakukan untuk membantu mereka dapat membentuk karakter anak menjadi lebih kuat, mandiri, dan ampuh terhadap trauma. Tanda-tanda yang dapat diketahui jikalau anak anda terkena kekerasan seksual adalah:

- a. Perubahan sikap
- b. Ketidak setujuan dalam melakukan kegiatan tanpa alasan
- c. Percobaan dalam melarikan diri dari rumah
- d. Performa dalam sekolah

Efek samping kekerasan seksual terhadap anak: Anak-anak yang menjadi korban seksual cenderung bisa mempunyai fisik dan mental yang tidak sehat dan bisa mempengaruhi personalitas anak tersebut Ketika anak tersebut tumbuh dewasa. Beberapa contoh masalah tersebut adalah:

- a. Tidak mudah percaya diri
- b. Mudah takut, selalu merasa bersalah dan suka menyalahkan diri sendiri
- c. Ketidak percayaan dalam membangun hubungan dan kekurangan sosialitas, bahkan tidak bisa membedakan mana yang

- baik untuk korban dan mana yang tidak baik
- d. Gangguan Kesehatan jiwa
- e. Lebih agresif

Pengokohan sisi hukum

Adapun lindungan hukum yang diberikan pada korban pelecehan seks diatur dalam UU 31/2014 pasal 5-6 tentang jo. UU 13/2006 tentang perlindungan korban dan saksi. Seta UU 31/2014 jo. UU 13/2007 pasal 5 tentang perlindungan korban dan saksi (Margaretta & Kristyaningsih, 2020). Saksi dan Korban berhak: merapai naungan tangkai kenyamanan pribadi, Keluarga, dan perkakas bendanya, turut beristirahat terbit Ancaman yang bertalian tambah petunjuk yang akan, sedang, atau perasan diberikannya; menyerikati bagian dalam taktik memintal dan menetapkan gatra naungan dan perlindungan kenyamanan; Memberikan sertifikat tanpa tekanan; Mendapat penerjemah; Bebas terbit kesulitan yang menjerat; Mendapat bukti bab perputaran kasus; Mendapat bukti bab pidato pengadilan; Mendapat bukti bagian dalam surah narapidana dibebaskan; Dirahasiakan identitasnya; Mendapat stigma baru; Mendapat bekas domisili temporer; Mendapat bekas domisili baru; Memperoleh penyerahan iuran pengalihan akur tambah kebutuhan; Mendapat permintaan hukum; Memperoleh sumbangan iuran raga temporer gantung sempadan masa naungan berakhir; dan/atau mendapat pendampingan.

Hak yang dimaksud pada ayat 1 diberi pada saksi dengan korban atas tindak pidana kasus tertentu dengan keputusan dari majelis haim dan LPSK. Selain korban dan saksi, yang diberikan kasus tertentu sebagaimana ayat 2 diberikan pada saksi pelaku, pelapor dan ahli tergantung perkara yang tidak lihat sendiri dan almi oleh tersendiri sepanjang orang keterangan yang berhubungan dengan tindakan kasus pidana (Wijaya, 2021). UU 31/2014 pasal 6 jo. Tentang perlindungan korban dan saksi manusia yang korban tindak pida *terrorism*, penyiksaan, kekerasan seks, berhak sebagai

yang simaksud dengan pasal 5 tentang pendapatan bantuan medis dan bantuan rehabilitas serta psikologismn (Ramadani, 2018).

Perspektif pelaku kekerasan seksual

Menurut artikel New York times, para pelaku ketika remaja mempunyai perpektif seksualiti yang berbeda ketika pelaku tumbuh menjadi lebih dewasa, dan ketika pelaku telah memilih orientasi seksual yang mereka kehendaki, pelaku tersebut memutuskan untuk menyukai manusia yang seumuran remaja dan anak-anak. Para ahli menyebut Tindakan ini sebagai penyakit jiwa, dan tidak ada orang yang terlahir menjadi pedofil ataupun pelaku kekerasan seksual lainnya, Pria ataupun Wanita (Elisabeth et al., 2018).

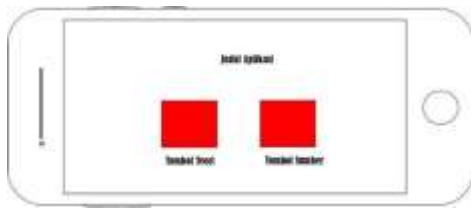
Para ahli juga mengungkap jika masa kecil pelaku tidak karuan, maka masa dewasa merekapun tidak karuan. Dan peneliti sampai sekarang masi mencari sumber kenapa manusia bisa berubah menjadi pelaku kekerasan seksual, banyak peneliti yang berkata bahwa internet bukan jawaban yang kokoh, karna diantara kebanyakan pelaku yang di wawancarai berkata, mereka sudah melakukan tindak kejahatan fisik sebelum melakukan Tindakan kekerasan seksual di internet. Rata-rata pelaku tidak mengaku salah atas Tindakan mereka (Insani et al., 2020).

Design Storyboard

Ini adalah design aplikasi sebelum di bentuk sedemikian rupa menjadi aplikasi android.



Gambar 4.3 Opening Animation



Gambar 4.4. Menu Utama



Gambar 4.5. Menu Teori



Gambar 4.6. UI Sumber Teori



Gambar 4.7. UI Teori

Develop Materi

Apa saja yang terhitung pelecehan seksual depan budak: Intinya semua tindakan seksual sirat-sirat umat dewasa dan budak adalah pelecehan seksual. Sentuhan seksual sirat-sirat budak juga upas menjabat pelecehan seksual. Pelecehan seksual TIDAK harus menyeret-nyeret penetrasi, paksaan, nyeri, atau bahkan sentuhan. Jika umat dewasa terkebat bagian dalam tata susila seksual (melihat, menunjukkan, atau merenggut pakai budak kepada meluluskan maksud seksualnya, berwai ini pun terhitung pelecehan seksual. Yang terhitung pelecehan seksual budak adalah tata susila seksual yang menyeret-nyeret koneksi atau

non-koneksi raga yang upas meimbulkan gelogok jumlah budak.

Pelecehan yang melibatkan kontak atau sentuhan fisik

- Menyentuh alat kelamin atau bagian-bagian pribadi anak untuk Tujuan seksual
- Meminta anak menyentuh alat kelamin orang lain atau bermain game berbau seksual
- Menempatkan benda atau bagian tubuh (jari, lidah, atau penis) di dalam vagina, di mulut atau anus dengan Tujuan seksual.

Pelecehan non-Kontak atau sentuhan fisik

- Mempertontonkan pornografi kepada anak
- Sengaja mengekpos alat kelamin kepada anak
- Memotret anak dalam pose -pose seksual
- Mendorong anak untuk melakukan kegiatan semi seksual seperti mempertontonkan atau mendengar Tindakan-tindakan seksual
- Menonton anak menanggalkan pakaian mereka atau saat mereka mandi untuk memenuhi fantasi seksual.

Pelecehan Seksual Anak di internet

Masalah serius dan semakin marak dar pelecehan seksual anak adalah porno-grafi anak-anak di internet. Dengan men-download gambar atau film yang melecehkan anak dari internet, berarti kita turut berpatisipasi dalam penyalahgunaan anak, dan dapat juga menimbulkan kesan bahwa interaksi seksual dengan anak-anak sebagai hal yang wajar dan dapat di terima.

Tanda -tanda yang harus di waspadai

Munculnya suatu tanda tidak berarti bahwa anak telah mengalami pelecehan seksual, namun munculnya **BEBERAPA** tanda mengisyaratkan bahwa kita harus mulai mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan mempertimbangkan untuk mencari bantuan. Perlu di ingat bahwa beberapatanda

berikut juga dapat muncul pada waktu – waktu lain seperti:

- Saat perceraian
- Kematian anggota keluarga atau hewan kesayangan.
- Masalah di sekolah dengan teman-teman
- Peristiwa lain yang menimbulkan kecemasan atau trauma.

Perilaku umum yang dapat kita amati

- a. Mengalami mimpi buruk atau gangguan tidur lain tanpa sebab yang jelas
- b. Tampak terganggu atau bengong di saat- saat yang tidak biasa
- c. Perubahan mendadak dalam kebiasaan makan:
- d. Menolak makan
- e. Nafsu makan berkurang atau meningkat secara drastic
- f. Kesulitan saat harus menelan makan
- g. Mood swing: tiba-tiba marah , takut , tidak aman , atau menarik diri.
- h. Memberi petunjuk yang Nampak memicu disuse tentang masalah seksual
- i. Menolak berbicara tentang rahasia yang dialami dengan orang tua atau sahabat ataupun dengan orang terdekat.
- j. Merasa diri atau tubuh mereka sebagai sesuatu yang menjijikkan, kotor, atau jelek.
- k. Menunjukkan perilaku dan pengetahuan seksual yang lebih dari usianya

Tanda umum pada anak yang lebih muda

- a. Kembali berperilaku seperti anak kecil (seperti mengompol atau menghisap jempol)
- b. Memiliki istilah baru untuk bagian -bagian tubuh pribadinya.
- c. Menolak melepas pakaian di saat yang di perlukan (mandi, mau tidur, ke toilet)
- d. Meminta anak-anak lain untuk berperilaku seksual atau bermain game seksual
- e. Meniru perilaku seksual orang dewasa dengan mainan atau boneka

Tanda umum pada remaja

- a. Perilaku melukai diri sendiri
- b. Tidak peduli dengan kebersihan diri
- c. Penyalahgunaan obat dan alcohol
- d. Pergaulan seksual
- e. Minggat dari rumah
- f. Depresi, kecemasan
- g. Upaya bunuh diri
- h. Takut pada keintiman dan kedekatan
- i. Pola makan atau diet yang kompulsif

Profil Tipikal

Apakah ada profil tipikal dari seorang pelaku pelecehan seksual? Jawabannya, tidak ada. Kita tidak bisa dengan jelas melihat pelaku pelecehan dari bentuk fisik atau suatu ciri khas. Orang yang paling mungkin menjadi pelaku biasanya memiliki kedekatan atau hubungan dengan sang korban: ayah, ibu, orang tua tiri, kakek-nenek, paman, bibi, ataupun sepupu. Bisa juga sahabat, tetangga, babysitter, pemuka agama, guru, ataupun teman sekelas.

Mengapa mereka melakukan pelecehan

Tak ada alasan pasti mengapa mereka hingga sampai melakukan pelecehan seks dengan pelanggaran seks yang dilakukan adapun setiap orang dan/atau pelaku kekerasan seksual yang melakukan seksual terhadap anak menyadari bahwasannya hal tersebut salah akan tetapi senang untuk melakukan hal tersebut. Sebagian yang lain percaya perilaku mereka ialah wajar apa yang mereka lakukan justru menunjukkan cinta mereka terhadap anak.

Mengapa anak memilih bungkam

Seringkali, sikap orang tua yang kasar akan meyakinkan anak bahwa mereka tidak akan di percaya atau bahwa mereka justru yang akan di salahkan dan akan dihukum untuk itu. Sebaliknya ada pula anak yang tetap diam untuk melindungi perasaan orang tua yang lemah lembut dari peristiwa yang menyakitkan ini.

Yang mungkin dirasakan anak
Ketakutan

- Takut bahwa orang yang melecehkan mereka akan menolak atau menyakiti mereka atau orang yang mereka cintai
- Takut bahwa tidak akan ada yang percaya pada mereka
- Cemas apa yang akan terjadi selanjutnya

Bingung dan konflik

- Tidak yakin kepada siapa mereka bisa percaya
- Merasa terindungi atau mencintai orang yang telah melecehkan
- Menyesal telah mengungkapkan apa yang telah terjadi (bahkan mungkin dia menarik diri apa yang telah dia ungkapkan)

Merasa bersalah dan malu

- Mereka merasa bertanggung jawab atas pelecehan tersebut.
- Merasa bersalah telah mengacaukan situasi keluarga setelah mengungkapkannya
- Merasa malu karena telah mengalami sensasi fisik yang menyenangkan

Berputus asa dan berharap

- Merasa lega beban rahasia telah diungkapkan.
- Berharap bahwa pelecehan tersebut akan berhenti

Langkah Selanjutnya

1. Mencari dukungan

Sebagai orang tua yang merupakan pelindung dan pengasuh anak, kita pun membutuhkan dukungan. Kita bisa menghubungi teman dan/atau profesional untuk untuk bisa.

2. Percaya penuh pada anak

Percaya bahwa anak jarang keliru tentang apa yang telah terjadi. Salah satu hal penting untuk di lakukan orang tua Ketika anak bercerita tentang pelecehan seksual adalah menanggapi anak yang tenang. Kadang pengakuan anak berubah-ubah dari waktu ke waktu. Ini adalah pola umum dalam hal pengungkapan kasus pelecehan seksual dan tidak bisa jadi alasan membatalkan

pengaduan mereka. Ambil nafas dalam-dalam. pastikan anak tahu bahwa kita peduli pada apa yang terjadi atau apa yang dia ungkapkan. Katakan kita akan tetap mencintainya apapun yang telah terjadi.

3. Bangun kembali rasa aman

Jika anak telah dilecehkan, kita harus meyakinkan bahwa dia tidak berbuat salah. Biarkan anak tahu bahwa kita akan melakukan apapun yang bisa di lakukan untuk menjaganya supaya tetap aman. Pastikan anak tahu bahwa kita adalah orang yang paling tepat dan aman ntuk berbicara tentang masalah ini. Dengarkan dengan cermat dan jangan dulu memberi pertanyaan yang menyudutkan.

4. Bebaskan anak dari rasa menyalahkan diri sendiri

Katakan kepada anak bahwa dia tidak bertanggung jawab atas apa yang terjadi, dan terus yakinkan hal ini. Kita harus paham jika anak merasa kebingungan, bersalah, dan malu karena peristiwa ini.

6. Selanjutnya, mendapatkan bantuan

Pelecehan seksual terhadap anak – anak adalah perbuatan melanggar hukum. Penting bagi kita untuk mencari bantuan profesional dan tidak menghadapi hal ini sendirian. Dengan mengambil tindakan kita telah membantu keluarga dan tetangga kita agar jangan sampai mengalami peristiwa serupa. Melaporkan kasus pelecehan terkadang menjadi hal yang merepotkan bagi banyak keluarga. Namun, pengajuan laporan dapat menjadi Langkah pertama untuk mengakses layanan dukungan yang di perlukan. Anak – anak yang telah di lecehkan dan keluarga mereka membutuhkan bantuan untuk bisa pulih dari trauma mereka.

7. Melapor kepada pihak yang berwajib

Hal – hal yang perlu kita laporkan:

- Nama anak dan alamat tempat tinggal.
- Katakana di mana anak kita berada saat ini, dan di mana si pelaku-jika kita sudah tau
- Katakan semua yang sudah di ungkapkan anak kepada kita

- Katakan apa yang kita ketahui tentang interaksi antara si pelaku dan anak kita.
- Katakan perilaku khusus lain dari ter-sangka yang kita ketahui
- Katakan tanda – tanda apa saja yang kita temukan pada anak.

7 Tindakan Harian untuk menjaga anak agar tetap aman

Adapun tujuh teknik yang wajib dilakukan sebelum anak menjadi korban dengan memberikan waktu untuk memberitahukan teknik belajar tentang pelecehan dalam konteks seksual dan juga contoh-contoh yang bisa diberikan kepada anak sebagai berikut:

1. Peraturan Keluarga

Buat dan patuhi tata tertib darah daging kita. Semua kaum darah daging memegang nasib baik menjelang keterpencilan bagian dalam berpakaian, mandi, tidur dan agenda diri lainnya. Jika kedatangan yang memuliakan nasib baik-nasib baik ini, berwai kita harus secara kategoris memberitahu bertenggat perihal konvensi ini.

2. Ajari Cara Menolak

Kita racun menempatkan kelebut bab gelagat – gelagat yang harus kita tolak. Kita racun menempatkan kelebut sempadan - sempadan bagian dalam beraksi atau meronta-ronta atau meyakini atau mencium.

3. Sentuhan sayang

Kita harus mengkritik pula peri oposisi renggangan gesekan yang beroperasi dan gesekan yang tidak pantas. Untuk buyung yang lebih muda, kita pun harus memperadabkan konvensi yang lebih ragawi seperti , “ terus jumlah ke ibu bapak jika kedatangan saudara, teman, atau kerabat lain yang merenggut fragmen tubuhmu yang pribadi!”. Ajarkan pula hadirat buyung bahwa dia pun tidak boleh merawak merenggut elemen kerabat lain – meskipun dia berhenti memedulikan kerabat itu tambah baik.

4. Melatih dialog

Tidak tersua ayat jika kita membaca pakai berkserik celotehan-celotehan:

pelecehan, pencabulan, jorok, dan sejenisnya di haluan bocah bocah. Biarkan mencari jalan pemikiran bahwa celotehan celotehan tertera wajar diucap jika mengabarkan perkakas kasus yng tidak pantas bertaut jasad mencari jalan. Pastikan bocah pemikiran bahwa kita akan menyelidiki apa yang mencari jalan katakana, bahkan jika tu perkakas yang mengerjakan atau perkakas yang mencari jalan bercadang salah.

5. Segera melapor

Pembuatan laporan pada pihak yang berwenang seperti wajib menduga telah terjadi pelecehan seksual, seperti halnya kejadian seksual anak teman-teman yang bersuara, maka tidak akan berhenti adegan tak akan pernah berhenti.

6. Buat rencana keselamatan

Pada huruf ini, harus diwajibkan membuat rencana keselamatan tentnag daftar yang harus dilakukan, adapun sebagai: perilaku yang tak pantas, tindakan pencegahan, kemana-mana harus melapor dan juga yang menyangkut keselamatan anak-anak saat jauh dari ortu.

7. Selalu Percaya Diri

Memahami resam – resam pengingkaran pelecehan dan kebrutalan seksual dan resam merenggut dukungan, akan konstruktif hemat pasti jasmani bahwa kita menyimpan gaya dan tanggapan kepada membesarkan budak-budak kita agar buang nyawa aman.

Ingat, pengingkaran yang paling praktis adalah dengan mengerjakan sepak terjang-sepak terjang sebelum kelahirannya kejadian yang tidak di inginkan. Pencegahan bisa dimulai semenjak sekarang, semenjak yang paling mudah, dan semenjak pendapa kita sendiri. Kita racun menghentikannya. Penjelasan sejenang peri kebrutalan seksual terhadap Anak kira dirangkep pakai rapih pakai mula yang spesifik bagian dalam aplikasi.

4.3.1. Aset

Penjelasan singkat yang terletak di aplikasi berasal dari sumber berikut:



Gambar 4.8. Sumber Referensi



Gambar 4.9. Sumber Referensi (Lanjutan)



Gambar 4.10. Sumber Referensi (Lanjutan)

Disseminate

Dalam tahap diseminasi, penulis menggunggah aplikasi hasil perancangan dan implemen yang diupload pada situs Zippyshare dengan alamat akses <https://www10.zippyshare.com/v/RogPi3s2/file.html>



Gambar 4.11. Scene awal



Gambar 4.12. Daftar Materi



Gambar 4.13. Scene Materi 1



Gambar 4.14. Scene Materi 2



Gambar 4.15. Scene Materi 3



Gambar 4.16. Scene Materi 4



Gambar 4.17. Scene Materi 6



Gambar 4.22. Scene Materi 11



Gambar 4.18. Scene Materi 7



Gambar 4.23. Scene Sumber 1



Gambar 4.19. Scene Materi 8



Gambar 4.24. Scene Sumber 2



Gambar 4.20. Scene Materi 9



Gambar 4.25. Scene Sumber 3



Gambar 4.21. Scene Materi 10



Gambar 4.26. Settingan Sertifikat



Gambar 4.27. Import Icon Apps



Gambar 4.28. Publikasi Aplikasi



Gambar 4.29. Eksportir



Gambar 4.30. Instalasi aplikasi



Gambar 4.31. Instalasi aplikasi (lanjutan)



Gambar 4.32. Instalasi aplikasi (lanjutan)



Gambar 4.33. Instalasi aplikasi (Selesai)

4.5.1. Diseminasi (setelahnya)

Setelah dilakukannya proses diseminasi dan melewati penilaian sidang skripsi juga sidang komprehensif, penulis mendapati kekurangan dari hasil penelitian ini, adapun hasil penelitian yang dapat penulis kembangkan sebagai berikut:

1. Heru Wijayanto Aripadono, S.Kom., M.M., M.MT : Perbaiki masukan skripsinya.
2. Dr. Hendi Sama, S.Kom., M.M.e-Business. : Ditambahkan interaksi UX nya lebih besar fontnya bagi orangtua.

Penilaian yang dilakukan oleh ketua penguji yaitu bapak Heru Wijayanto Aripadono serta dosen pembimbing Hendi Sama memberikan motivasi untuk penulis sebagai *developer* memberikan masukan yang valid serta memperlihatkan sisi kurangnya dari penulisan skripsi ini, setelah itu penulis memutuskan untuk memperbaiki apa yang penulis lakukan mulai dari masukan skripsi hingga interaksi *user experiencenya*.

Adapun masukan yang diterima oleh hasil wawancara yang dilakukan penulis kepada rekan-rekan penulis yaitu dengan

narasumber yang di rahasiakan sebagai berikut:

Nama	Pekerjaan	Komentar
Hendi Sama	Dosen	Ditambahkan interaksi UX nya lebih besar fontnya bagi orangtua
Muhammad Rivaldy Hisham	Software tester	Diharapkan kedepannya penggunaan penulisan kata diperbaiki, seperti penulisan dimana dan dimana.
Muhammad Anjastri	Desain Visual	Animasi yang ditampilkan pada tombol back/next tidak dibaluti visual efek perpindahan dari halaman satu dengan halaman setelahnya. Selebihnya oke.

V. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan uraian dan pembahasan pada bab sebelumnya, sebagai bagian akhir dari pada keseluruhan proses penulisan ini dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Yang dimaksud dengan kekerasan pada anak secara fisik ialah segala tindakan pemukulan, penyiksaan dan penganiayaan terhadap anak hingga menyebabkan kematian jika memungkinkan.
2. Kekerasan terhadap psikis segala tindakan yang termasuk dalam halnya kata-kata kasar, kotor, gambar porno, terganggunya mental terhadap ketakutan, emosi tak stabil, ketakutan dan menghardik.

3. Pentingnya edukasi seksual terhadap anak sejak dini, edukasi ini dapat membantu anak dalam proses pengambilan keputusan
4. Pentingnya edukasi terhadap hukum kekerasan seksual agar anak-anak sejak dini merasa terlindungi oleh negara yang mereka tinggali, dan yakin bahwa oknum keamanan adalah tempat yang aman untuk mereka mengadu terhadap masalah yang mereka hadapi.
5. Pentingnya pengkerasan hukum terhadap Tindakan kekerasan seksual yang dilakukan, agar para pelaku di masa depan tidak berani melakukan perilaku yang sama

Dalam menyampaikan masukan guna menyambung maksud dan tujuan dari hasil penelitian dan pengamatan peserta analisis dapatlah disarankan hal-hal sebagai berikut :

1. Pendekatan orang tua dengan cara yang lebih disesuaikan terhadap personalitas anak, memperbaiki tata krama terhadap anak, dan jangan anak sebagai manusia yang lebih rendah, cobalah anggap anak sebagai sahabat dekat. Memulai pendekatan baru dapat membuka dinding-dinding komunikasi yang selama ini tertutup dikarenakan *social hierarchy*.

Daftar Pustaka

- Afifaturrohma, E., & Purnasari, G. (2020). Pengaruh Media Video terhadap Tingkat Pengetahuan Pelajar mengenai Jajanan Sehat di SDN Pancakarya 01 Jember. *Jurnal Gizi Kerja Dan Produktivitas*, 1(2), 34.
<https://doi.org/10.52742/jgkp.v1i2.9403>
- Alawiah, N. A., Alimuddin, & Arifin, I. (2017). Perancangan Media Edukasi Seks Terhadap Anak Usia Dini. *Universitas Negeri Makassar*.
- Dunggio, V., Lambey, R., Penerimaan, E., Daerah, P., Retribusi, D. A. N., & Pada, D. (2021). *KABUPATEN BOLAANG MONGONDOW TIMUR THE*

- EFFECTIVENESS OF LOCAL TAX REVENUES AND LEVIES IN EAST BOLAANG MONGONDOW REGENCY*
Jurnal EMBA Vol. 9 No. 3 Juli 2021, Hal . 786 - 793. 9(3), 786–793.
- Elisabeth, N., Yulika, F., & Waspada, A. E. B. (2018). Desain Komunikasi Visual Iklan Layanan Masyarakat tentang Pelecehan Seksual pada Anak di Kota Medan. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 4(02), 188–195.
<https://doi.org/10.33633/andharupa.v4i02.1683>
- Hekhmatyar, O. G., & Supriyadi, D. (2017). Measurement Satisfaction Information System Quality Service On BSI Using Webqual And CSI. *Indonesian Journal OnComputer and Information Technology*, 2(2), 1–6.
- Inساني, U., Kepada, E. S.-A. J. P., & 2020, undefined. (2020). Pencegahan Kekerasan Seksual Pada Anak Dengan Teknik Audiovisual Di Rumah Yatim Tegal. *Jurnal.Polsri.Ac.Id*, 3(2), 35–40.
<https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/aptekmas/article/view/2056>
- Kausar, A., Sutiawan, Y. F., & Rosalina, V. (2017). Perancangan Video Company Profile Kota Serang Dengan Teknik Editing Menggunakan Adobe Premier Pro Cs 5. *Jurnal PROSISKO*, 2(1), 1–26.
- Kusuma, annisa bella, Setyanto, arif tri, & Khasan, M. (2019). Kontrol Diri dan Kecenderungan Narsistik Pada Pengguna Media Sosial Instagram. *Jurnal Psikologi Ilmiah*, 11(1), 31–36.
- Lia Farokhah, Fadhli Almu'iini Ahda, & Lukman Hakim. (2020). Implementasi SCRUM dalam Perancangan Aplikasi Emergency Button PMI Kota Malang. *Digital Zone: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 11(1), 59–70.
<https://doi.org/10.31849/digitalzone.v11i1.13869>
- Lutfin Andyana Rehusisma, Sri Endah Indriwati, E. S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Booklet Dan Video Sebagai Penguatan Karakter Hidup Bersih Dan sehat. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(9), 1238–1243.
- Margaretta, S. S., & Kristyaningsih, P. (2020). the Effectiveness of Sexual Education on Sexuality Knowledge and How To Prevent Sexual Violence in School Age Children. *JIKBW Press*, 57–61.
- Mawan, A. R., Indriwati, S. E., & Suhadi. (2017). Pengembangan Video Penyuluhan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) Bermuatan Nilai Karakter Terhadap Peningkatan Pengetahuan Masyarakat Dalam Menanggulangi Penyakit Diare. *Jurnal Pendidikan*, 2(7), 883–888.
- Muttaqin, M. Z., Idris, U., Selly, M., & Suryanti, D. (2020). Kondisi Pengusaha Muda Indonesia Di Tengah Pandemi Covid-19 (Work From Home Dan Strategi Survive). *Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 4(1), 59–69.
- Nanda Kinanti, D., & Kurnia Erza, E. (2020). Analisis Kebutuhan Informasi Generasi Z Dalam Akses Informasi Di Media Online. *Shaut Al-Maktabah : Jurnal Perpustakaan, Arsip Dan Dokumentasi*, 12(1), 72–84.
<https://doi.org/10.37108/shaut.v12i1.303>
- Oktafiani, R., & Yunita, F. (2018). Sistem Informasi Pengaduan Kekerasan Anak Dan Perempuan Berbasis Web. *Sistemasi*, 7(1), 1–14.
- Pangesti, nova ari, & Wahidin. (2021). *Jurnal Ilmiah Permas : Jurnal Ilmiah STIKES Kendal APLIKASI SEX EDUCATION PARENTING SEBAGAI ANTICIPATORY*. 11, 855–866.
- Rakhman, K. A., Saraha, A. R., & Sugrah, N. (2017). Pengembangan video penggunaan alat gelas laboratorium kimia di universitas. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 3(2), 161.
<https://doi.org/10.21831/jipi.v3i2.15667>
- Ramadani, muhammad iqbal febr. (2018). Penarikan Diri Dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014) Disusun. *Photosynthetica*, 2(1), 1–13.
<http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-76887-8%0Ahttp://link.springer.com/10.1007/978-3-319-93594-2%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-409517-5.00007-3%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jff.2015.06.018%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41>

- 559-019-0877-3%0Aht
- Revaldi, D. S., Siswanto, R. A., Kreatif, F. I., & Telkom, U. (2020). (*Illustration Book Design About Sex Education for Children*. 7(2), 1281–1296.
- Ricardo Lalu. (2019). PENEGAKAN HUKUM TINDAK PIDANA GRATIFIKASI MENURUT HUKUM POSITIF INDONESIA. *Lex Crimen*, VIII(5), 1–9.
- Sahfitri, A., & Hartini, S. (2019). Metode ADDIE Pada Aplikasi Interaktif Mengenal Bagian Tubuh Manusia Dua Bahasa Untuk Anak Sekolah Dasar. *Information System For Educators And Professionals*, 3(2), 141–152. <http://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/ISBI/article/view/1085/955>
- Sandhu, A. K., & Batth, R. S. (2021). Software reuse analytics using integrated random forest and gradient boosting machine learning algorithm. *Software - Practice and Experience*, 51(4), 735–747. <https://doi.org/10.1002/spe.2921>
- Setiadi, A. (2018). Research and development. *Plastics Engineering*, LIII(8), 18–23.
- Sholiha, K. . ., & Rahmadian, L. (2021). Budaya Organisasi Pembelajaran sebagai Moderator Hubungan antara Core Self-Evaluation dengan Kreativitas Karyawan Organizational. *Jurnal Psikologi Terapan*, 11(3), 293–303.
- Valecha, H., Varma, A., Khare, I., Sachdeva, A., & Goyal, M. (2018). Prediction of Consumer Behaviour using Random Forest Algorithm. *2018 5th IEEE Uttar Pradesh Section International Conference on Electrical, Electronics and Computer Engineering, UPCON 2018*, 1–6. <https://doi.org/10.1109/UPCON.2018.8597070>
- Wijaya, T. S. (2021). Tinjauan Psikologi Perkembangan dalam Pemberian Pembinaan Pelaku Kasus Kekerasan Seksual dan Pembunuhan (Studi Kasus Kekerasan Seksual Dan Pembunuhan Yuyun). *Journal of Psychological Perspective*, 3(2), 77–80. <https://doi.org/10.47679/jopp.321462021>