

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN GAME EDUKASI “LINDUNGI TUBUHKU”
SEBAGAI PENCEGAHAN KEKERASAN SEKSUAL BERBASIS
ANDROID

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



Disusun oleh

RIMA YULIANTI

NIM : 20240120

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI REKAYASA MULTIMEDIA
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Game Edukasi “Lindungi Tubuhku” Sebagai Pencegahan Kekerasan Seksual Berbasis Android

Penulis : Rima Yulianti

NIM : 20240120

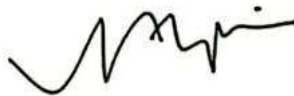
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin tanggal 22 Juli 2024.

Disahkan Oleh;

Ketua penguji



Nofiandri Setyasmara, MT

NIP :197811202005011005

Anggota 1



Sari Setyaning Tyas, MTI
NIP. 198703092014042001

Anggota 2



Prilly Fitria Aziz, M.Kom
NIP. 199104192019032015

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., MT.,
NIP. 19811122019122003

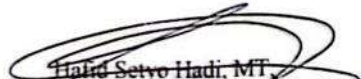
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Game Edukasi “Lindungi Tubuhku” Sebagai Pencegahan Kekerasan Seksual Berbasis Android.
Penulis : Rima Yulianti
NIM : 20240120
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain


Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta , 9 Juli 2024

Pembimbing I


Halid Setyo Hadi, MT
NIP. 1983052920140410001

Pembimbing II


Prily Fitria Aziz, S. Kom., M.Kom
NIP. 199104192019032015

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia


Sanjaya Pinem, S.Kom., M.Sc.
NIP. 198902262020121007

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rima Yulianti
NIM : 20240120
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan Game Edukasi "Lindungi Tubuhku" Sebagai Pencegahan Kekerasan Seksual Berbasis Android adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Depok, 1 Agustus 2024

Yang menyatakan,



Rima Yulianti

NIM: 20240120

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rima Yulianti
NIM : 20240120
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: Perancangan Game Edukasi "Lindungi Tubuhku" Sebagai Pencegahan Kekerasan Seksual Berbasis Android beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Depok, 1 Agustus 2024

Yang menvatakan,



Rima Yulianti

NIM: 20240120

ABSTRAK

The design of the educational game 'Protect My Body' aims to prevent sexual violence against children through an Android-based approach. This research uses game development theory, Game Development Life Cycle (GDLC), to guide the entire development process from start to finish. This game genre takes the form of a narrative visual novel with gameplay elements in the form of drawing lines, designed to teach children about safe boundaries, and how to identify and avoid acts of sexual harassment. The research method involved interviews with Al-Isra tutoring teachers and questionnaires to elementary school children in grades 3-6. The research was carried out at the Al-ISRA Bulak West Tuition Center, Cipayung Depok.

Keywords: Digital Games, Sexual Violence, Android, Visual Novels, GDLC.

Perancangan Game Edukasi 'Lindungi Tubuhku' bertujuan untuk mencegah kekerasan seksual pada anak melalui pendekatan berbasis Android. Penelitian ini menggunakan teori pengembangan game, Game Development Life Cycle (GDLC), untuk memandu seluruh proses pengembangan dari awal hingga akhir. genre game ini berbentuk visual novel naratif dengan elemen gameplay berupa tarik garis, dirancang untuk mengajarkan anak tentang batasan yang aman, dan bagaimana mengidentifikasi serta menghindari tindakan pelecehan seksual. Metode penelitian melibatkan wawancara dengan guru bimbingan belajar Al-Isra dan kuesioner kepada anak-anak SD kelas 3-6. Penelitian dilaksanakan di Bimbel Al-ISRA Bulak Barat, Cipayung Depok.

Kata Kunci : Permainan Digital, Kekerasan Seksual, Android, Visual Novel , GDLC .

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia di Politeknik Negeri Media Kreatif. Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan Game Edukasi Lindungi Tubuhku” Sebagai Pencegahan Kekerasan Seksual Berbasis Android. laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. sehingga penulis mampu bertahan sampai saat ini. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Benget Simamora, M.M., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Ibu Tri Fajar Yurmama Supiyanti, M.T., Ketua Jurusan Desain Grafis
4. Ibu Lani Siti Noor Aisyah, M. Ds., Sekretaris Jurusan Desain Grafis
5. Bapak Sanjaya Pinem, S.Kom., M.Sc. Koordinator Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia.
6. Hafid Setyo Hadi, MT, Pembimbing I
7. Prily Fitria Aziz, S.Kom, M.Kom Pembimbing II
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Keluarga terutama mama dan almh ayah yang penulis rindukan yang selalu mendukung penulis selama berkuliah dikampus ini sehingga berada di proses ini.
10. Serta Teman-teman sepejuangan yang sama-sama menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Jakarta Selatan , 12 Juli 2024



Rima Yulianti

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
LEMBAR PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II	7
LANDASAN TEORI.....	7
A. Permainan Digital Mobile.....	7
B. UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	10

C. Metode Pengembangan Game	25
D. Software Pendukung.....	27
E. Hasil Penelitian Relavan.....	29
BAB III.....	34
METODE PELAKSANAAN	34
A. Objek Penelitian.....	34
B. Teknik Pengumpulan Data.....	34
C. Ruang Lingkup.....	35
D. Langkah Kerja.....	36
BAB IV	38
PEMBAHASAN	38
A. Pembuatan Aplikasi	38
B. Pengujian.....	53
BAB V	59
PENUTUP.....	59
A. Simpulan	59
B. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN.....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar. 1	Use Case	29
Gambar. 2	Activity Visual Novel	30
Gambar. 3	Activity Materi	31
Gambar. 4	Activity Karakter	32
Gambar. 5	Main Menu Utama	33
Gambar. 6	Keluar Game	34
Gambar. 7	Diagram Class	35
Gambar. 8	Tahapan penelitian dalam GDLC.....	16
Gambar . 9	Alur Langkah Kerja	27
Gambar. 10	Tampilan Loding Game	39
Gambar. 11	Main Menu Lindungi Tubuhku	39
Gambar. 12	Tampilan Petunjuk Penggunaan	40
Gambar. 13	Tampilan Pop up anggota	40
Gambar. 14	Tampilan Main Menu Utama	41
Gambar. 15	Tampilan Mulai Bercerita Dan Bermain	41
Gambar. 16	Tampilan Game Tarik Garis	42
Gambar. 17	Tampilan Karakter Visual	42
Gambar. 18	Tampilan Pilihan Materi	43
Gambar. 19	Tampilan Rangkuman Materi	43
Gambar. 20	Tampilan Pop-up Cara Bermain	44
Gambar. 21	Daftar Pertanyaan Kuisoner	53

DAFTAR TABEL

Table. 1 Simbol Use Case Diagram	11
Table. 2 Acitivity Diagram	13
Tabel. 3 Sequence Diagram	14
Tabel. 4 Class Diagram	15
Tabel. 5 Penelitian Relavan	30
Tabel. 6 Tombol Dan Kegunaanya	44
Tabel. 7 Audio	49
Tabel. 8 Graphic	50
Tabel. 9 Nama Nama Siswa	55
Tabel. 10 Sepesifikasi Android.....	56
Tabel. 11 Data Uji Coba Game Untuk Siswa	57
Tabel. 12 Papan Kategori Persentase.....	58