

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Permasalahan

Kekerasan seksual terhadap anak masih menjadi permasalahan penting di Kota Semarang. Data UPTD PPA menunjukkan bahwa kekerasan seksual menjadi jenis kekerasan tertinggi yang dialami anak, dengan kelompok usia 13–17 tahun sebagai korban terbanyak. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa kelompok usia tersebut tidak hanya mendominasi kasus kekerasan terhadap anak secara umum, tetapi juga mendominasi kasus kekerasan seksual. Kondisi ini menunjukkan bahwa remaja usia SMP perlu menjadi sasaran edukasi karena berada pada masa peralihan yang ditandai dengan perubahan fisik, sosial, emosional, kognitif, dan seksual secara cepat.

Selain faktor usia, pemilihan sasaran juga didasarkan pada wilayah dengan tingkat urgensi yang tinggi. Kecamatan Semarang Barat tercatat sebagai salah satu wilayah dengan kasus kekerasan seksual anak tertinggi, sedangkan Kelurahan Krobokan memiliki tingkat kepadatan penduduk tertinggi di kecamatan tersebut. Kepadatan penduduk berkaitan dengan tingginya intensitas interaksi sosial, mobilitas warga, dan kompleksitas lingkungan sosial yang dapat meningkatkan kerentanan anak terhadap situasi berisiko. Oleh karena itu, SMP Negeri 30 Semarang yang berada di Kelurahan Krobokan dipilih sebagai sasaran kegiatan edukasi pencegahan kekerasan seksual.

Permasalahan ini juga menunjukkan perlunya metode edukasi yang lebih partisipatif dan kontekstual. Sosialisasi yang selama ini dilakukan oleh DP3A Kota Semarang masih banyak berbentuk ceramah dan tanya jawab, serta beberapa kegiatan lebih berfokus pada isu eksploitasi dan kekerasan seksual di media sosial atau ruang digital. Padahal, remaja juga menghadapi risiko kekerasan seksual dalam interaksi langsung sehari-hari. Oleh karena itu, kegiatan ini dirancang melalui simulasi *roleplay* berbasis media *role card* untuk meningkatkan keterampilan komunikasi asertif siswa.

4.2 Analisis Masalah

Berdasarkan hasil riset awal, kekerasan seksual terhadap anak masih menjadi permasalahan penting di Kota Semarang. Data UPTD PPA menunjukkan bahwa kekerasan seksual menjadi jenis kekerasan tertinggi yang dialami anak, dengan kelompok usia 13–17 tahun sebagai korban terbanyak. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa kelompok usia tersebut tidak hanya mendominasi kasus kekerasan terhadap anak secara umum, tetapi juga mendominasi kasus kekerasan seksual. Kondisi ini menunjukkan bahwa remaja usia SMP perlu menjadi sasaran edukasi karena sedang berada pada masa peralihan yang ditandai dengan perubahan fisik, sosial, emosional, kognitif, dan seksual secara cepat. Selain itu, Kecamatan Semarang Barat sebagai wilayah dengan kasus kekerasan seksual anak tertinggi menjadi dasar pemilihan Kelurahan Krobokan dan SMP Negeri 30 Semarang sebagai lokasi sasaran kegiatan.

Permasalahan tidak hanya terletak pada tingginya kasus, tetapi juga pada kebutuhan metode edukasi yang lebih sesuai dengan kondisi remaja. Sosialisasi yang selama ini dilakukan DP3A masih banyak berbentuk ceramah dan tanya jawab, sehingga siswa lebih banyak menerima informasi secara satu arah. Padahal, pencegahan kekerasan seksual membutuhkan kemampuan praktis, seperti mengenali situasi berisiko, menolak tindakan yang membuat tidak nyaman, dan melapor kepada orang dewasa yang dipercaya. Oleh karena itu, kegiatan ini dirancang melalui simulasi *roleplay* berbasis media *role card* untuk meningkatkan keterampilan komunikasi asertif siswa sebagai bagian dalam pencegahan kekerasan seksual.

4.3 Analisis Proses Pelaksanaan Event

Pada bagian ini, penulis mendeskripsikan proses pelaksanaan event secara bertahap, mulai dari tahap *pre-event*, tahap *event*, sampai tahap *pasca-event* setelah kegiatan selesai. Pembagian ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih sistematis mengenai alur kerja, bentuk kegiatan, serta peran pihak-pihak yang terlibat dalam penyelenggaraan event.

4.3.1 Tahap Pre-Event

Tahap perencanaan merupakan tahap awal yang dilakukan sebelum event dilaksanakan. Pada tahap ini, penyelenggara terlebih dahulu melakukan riset awal sebagai proses *defining problem* untuk memahami permasalahan, kebutuhan klien, karakteristik sasaran, serta tujuan kegiatan yang ingin dicapai. Setelah itu, penyelenggara melakukan koordinasi dengan klien untuk menyamakan persepsi mengenai arah event, pesan yang ingin disampaikan, target peserta, serta bentuk kegiatan yang sesuai. Hasil dari riset awal dan koordinasi tersebut kemudian menjadi dasar dalam penyusunan konsep event. Proses dilanjutkan dengan koordinasi panitia, pembagian tugas, persiapan kebutuhan logistik, hingga pelaksanaan *briefing* sebelum kegiatan berlangsung. Dengan adanya tahap perencanaan yang terstruktur, pelaksanaan event diharapkan dapat berjalan lebih terarah, terkoordinasi, dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

4.3.1.1 Riset Terhadap Mitra

Riset awal dalam tahap perencanaan dilakukan sebagai langkah pertama untuk memperoleh data dan memahami permasalahan yang ditemui mitra untuk selanjutnya akan diangkat dalam event. Proses ini dilakukan melalui wawancara dan pengambilan data. Wawancara pertama dilaksanakan pada hari Jumat, 20 Februari 2026 dengan Luky Widyastuti P., STP., M.Si., selaku Subkoordinator Peningkatan Kualitas Keluarga dan Kelompok Jabatan Fungsional DP3A Kota Semarang. Wawancara dilakukan untuk memperoleh gambaran terkait fenomena kekerasan terhadap anak dan isu-isu lainnya yang menjadi perhatian DP3A Kota Semarang.



Gambar 4.1 Pengambilan Data dengan DP3A Kota Semarang

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Wawancara kedua dilaksanakan pada hari Kamis, 5 Maret 2026 dengan Safira Adjiani, S.H., selaku analis hukum UPTD PPA DP3A Kota Semarang. Wawancara ini dilakukan karena diperlukan data yang lebih spesifik mengenai angka pelaporan kasus kekerasan terhadap anak (KTA) di Kota Semarang dan spesifikasinya. Wawancara lanjutan dilakukan pada tanggal 16 Maret 2026 dengan Setyarini Sri Budi, SE selaku Seksi Pencegahan dan Penanganan Kekerasan (PPK) untuk membahas keberjalanan sosialisasi DP3A selama ini.



Gambar 4.2 Pengambilan Data dengan UPTD PPA DP3A Kota Semarang

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

4.3.1.2 Analisis Target Peserta dan Koordinasi Mitra Pendukung

Setelah mendapatkan berbagai data dan informasi, target acara kemudian diarahkan kepada anak SMP dengan alasan urgensi remaja usia SMP perlu menjadi sasaran edukasi karena berada pada masa peralihan yang ditandai dengan perubahan fisik, sosial, emosional, kognitif, dan seksual secara cepat. Oleh karena sasaran kegiatan berada di lingkungan sekolah, penulis kemudian perlu mengajukan perizinan kepada Dinas Pendidikan Kota Semarang untuk melakukan penelitian dan pelaksanaan kegiatan di sekolah tersebut. Pada tanggal 2 April 2026 dengan Fajriah, S.Pd., M.Pd. selaku Sub Koordinator Kurikulum dan Penilaian Sekolah Menengah Pertama Dinas Pendidikan Kota Semarang dilakukan wawancara terkait pendidikan seksualitas anak SMP sekaligus pengajuan surat izin penelitian untuk melakukan penelitian di SMPN 30 Kota Semarang. SMPN 30 Kota Semarang dipilih sebagai target dengan alasan terletak di Kelurahan Krobokan dengan kepadatan tertinggi di kecamatan Semarang Barat yang merupakan kecamatan dengan kasus KS anak terbanyak. Kepadatan penduduk juga telah diidentifikasi sebagai salah satu faktor risiko kekerasan seksual pada anak.



Gambar 4.3 Koordinasi dengan Dinas Pendidikan Kota Semarang

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Kemudian, pada tanggal 6 April 2026 dengan Dwi Setyaningsih, S.Pd. selaku Guru BK SMPN 30 Kota Semarang dilakukan wawancara singkat terkait sosialisasi yang sudah pernah dilakukan di sekolahan, metode yang digunakan, serta materi pendidikan seksualitas yang diajarkan ke siswa. Pada pertemuan tersebut disampaikan juga terkait prosedur yang harus dijalankan nantinya. Dwi menyampaikan bahwa rencana penulis diterima dengan tangan terbuka dan didukung secara penuh oleh pihak sekolah sebagai langkah preventif yang berkolaborasi dengan DP3A dalam rangka pencegahan kekerasan seksual terhadap anak.

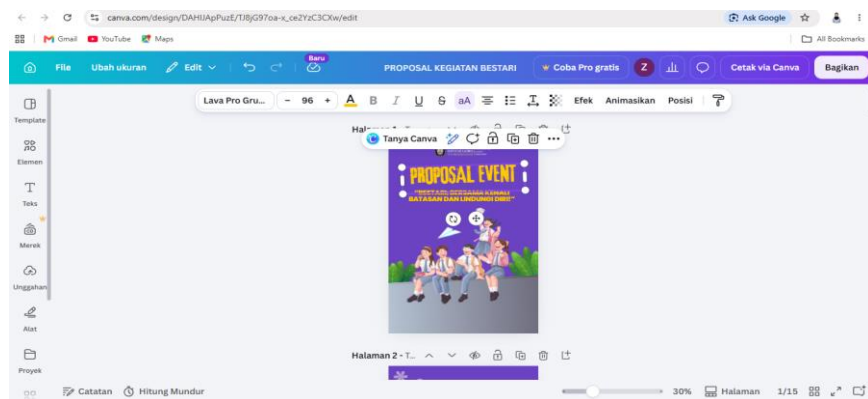


Gambar 4.4 Koordinasi dengan SMP Negeri 30 Semarang
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

4.3.1.3 Penyusunan Konsep Acara

Langkah selanjutnya yang dilakukan penulis adalah membuat konsep acara sepanjang tanggal 14-16 April 2026 yang kemudian dikoordinasikan kembali dengan mitra, DP3A Kota Semarang. Pada tanggal 17 April 2026 dengan Dra. Evi Ratnaningrum, APT, M.Kes. selaku Kepala Bidang PPA DP3A Kota Semarang di kantor instansi. Penulis menyampaikan dengan rinci konsep acara dan dicetuskanlah nama acara “**BESTARI: Bersama Kenali Batasan dan Lindungi Diri!**”

dengan *tagline* “Aman Dimulai dari diri sendiri”, hal lain yang disampaikan adalah tema, target, tujuan, bentuk acara, pemilihan media, tempat, waktu, dan *rundown* acara. Konsep ini diterima dengan baik oleh klien, kemudian penulis diarahkan untuk melengkapi rencana program melalui sebuah TOR dan proposal kegiatan untuk selanjutnya akan diproses oleh pihak DP3A.



Gambar 4.5 Penyusunan Proposal Event

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Selanjutnya penulis menyusun proposal kegiatan dan TOR pada tanggal 18-20 April 2026 untuk mendukung kebutuhan acara mencakup latar belakang, tujuan, tema dan nama acara, pelaksanaan, bentuk, materi yang akan dibawakan, rundown, RAB, serta bentuk kerja sama yang diharapkan. Proposal kegiatan dan TOR ini kemudian diajukan kepada beberapa pihak, seperti DP3A Kota Semarang. Proses pengajuan ke DP3A Kota Semarang dilakukan secara online melalui *gform* yang sudah disediakan pada tanggal 22 April 2026.

4.3.1.4 Perizinan Pelaksanaan Acara

Selain diajukan ke DP3A, proposal dan TOR juga berguna sebagai kelengkapan berkas sewaktu berkoordinasi dengan Dinas Pendidikan Kota Semarang. Pada tanggal 23 April 2026 penulis mengajukan surat izin rekomendasi secara online melalui *gform* untuk pelaksanaan acara di salah satu sekolah SMP di Kota Semarang, yakni

SMPN 30 Kota Semarang. Setelah surat rekomendasi dari Dinas Pendidikan Kota Semarang turun, maka proposal, TOR, dan surat rekomendasi diajukan secara offline ke SMPN 30 Kota Semarang.

Pertemuan dilakukan kembali pada tanggal 18 Mei 2026 dengan Agung Nugroho, S.Pd, M.M selaku Kepala Sekolah SMPN 30 Kota Semarang. Di pertemuan tersebut penulis menjelaskan konsep acara dan mendapatkan masukan terkait hari pelaksanaan yang awalnya simulasi *roleplay* diajukan pada hari Jumat dengan pertimbangan hari yang tidak padat pembelajaran, namun setelah dilihat jam pelaksanaannya akan mengganggu waktu ibadah jumat siswa laki-laki.

Penulis juga mendapatkan arahan untuk selanjutnya dapat berkoordinasi dengan Rahmaningtyas, S.Pd. selaku guru BK sekolah. Pada hari itu penulis juga melakukan diskusi lebih lanjut mengenai acara dan *survey* tempat pelaksanaan yang bertempat di aula SMPN 30 Kota Semarang. Penulis merencanakan layout tempat dan memastikan kesediaan fasilitas yang dapat digunakan sebagai penunjang keberjalanan acara, seperti mic, kursi, meja, karpet, proyektor, sound, dan kipas.



Gambar 4.6 Koordinasi Lanjutan dengan SMP Negeri 30 Semarang

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

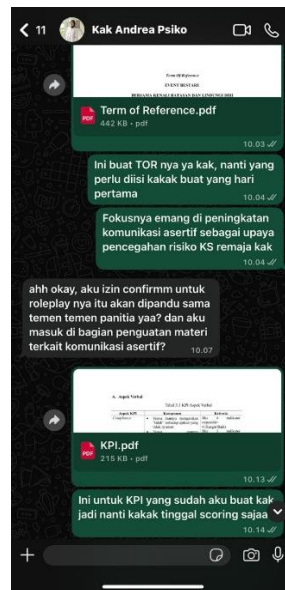
4.3.1.5 Persiapan Event

1. Kebutuhan Pengisi Acara

Setelah mengirim proposal dan TOR kepada DP3A, penulis dihubungi oleh Dewi Hartati, A.Md.S.I. selaku Petugas Administrasi DP3A. Beliau menyampaikan bahwa setelah dilakukan disposisi tugas, DP3A hanya dapat memberikan satu psikolog untuk mengisi di salah satu hari. Keputusan akhirnya, psikolog tersebut akan mengisi di acara talkshow interaktif dikarenakan kebutuhan konsep acara. Penulis kemudian berinisiatif untuk mencari pengisi acara lain yang memiliki *background* pendidikan psikologi dan kompeten di bidang edukasi anak.

Penulis diberikan saran oleh relasi teman agar mencoba menghubungi Andrea Neysa Ardelia, CH., CHt seorang mahasiswa semester akhir Program Studi S1 Psikologi, Universitas Diponegoro. Pemilihan Andrea sebagai pengisi acara didasarkan pada latar belakang pendidikan dan pengalaman yang relevan dengan kebutuhan event. Andrea memiliki pengalaman peer counseling dan dukungan psikologis lebih dari dua tahun, pernah menangani lebih dari 350 klien, memiliki sertifikasi Certified Hypnotist dan Certified Hypnotherapist, serta berpengalaman menjadi pembicara di lebih dari 90 acara bertema psikologi dan pengembangan diri. Dengan pengalaman tersebut, Andrea dinilai memiliki kompetensi yang sesuai untuk mengisi acara.

Pada tanggal 15 Mei 2026, penulis menghubungi Andrea melalui whatsapp untuk menanyakan kesediaan mengisi acara. Setelah mendapatkan jawaban bahwa Andrea bersedia menjadi narasumber, penulis mengirim kelengkapan dokumen lain seperti TOR dan file KPI sehingga narasumber dapat memahami konsep acara, materi apa yang harus dibawakan, dan memastikan tujuan utama kegiatan dapat tercapai. Andrea juga bertugas sebagai *observer* pendukung untuk membantu *observer* utama selama sesi *roleplay* berjalan.



Gambar 4.7 Koordinasi dengan Narasumber

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

2. Kebutuhan *Observer* Utama

Penulis juga melakukan pencarian *observer* untuk membantu proses penilaian selama sesi *roleplay* pada tanggal 15 Mei 2026. *Observer* dibutuhkan karena dalam kegiatan ini terdapat lembar observasi yang digunakan untuk menilai kemampuan komunikasi asertif siswa saat memerankan skenario. Proses pencarian *observer* dilakukan melalui relasi teman. Meskipun demikian, pemilihan *observer* tetap mempertimbangkan latar belakang yang relevan, yaitu mahasiswa tingkat akhir psikologi.

Observer yang dipilih adalah Yumna Fadila Dewanti, mahasiswa S1 Psikologi Universitas Sebelas Maret. Pemilihan Yumna didasarkan pada pengalamannya sebagai asisten dosen pada mata kuliah *psychological testing*, *clinical psychology intern*, *research assistant*, dan *enumerator survei nasional*. Pengalaman tersebut dinilai relevan karena menunjukkan kemampuan dalam melakukan observasi, pencatatan data, asesmen psikologis, serta menjaga prosedur dan kerahasiaan data. Dengan adanya *observer*

yang sesuai, proses pengamatan diharapkan dapat berjalan lebih terarah dan mendukung penilaian terhadap keterampilan komunikasi asertif siswa.

3. Pembagian Kelompok

Peserta kegiatan BESTARI dirancang untuk dibagi ke dalam beberapa kelompok agar pelaksanaan simulasi roleplay dapat berjalan lebih efektif. Jumlah peserta yang terlibat sebanyak 32 siswa, terdiri atas 14 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Berdasarkan jumlah tersebut, siswa dibagi menjadi 7 kelompok, yaitu 4 kelompok perempuan dan 3 kelompok laki-laki. Setiap kelompok dirancang berisi 4–5 siswa agar pembagian peran dalam skenario dapat dilakukan secara merata.

PEMBAGIAN KELOMPOK

NO	NAMA SISWA	KELOMPOK
1.	Agustina Eka Ramadhani	1
2.	Aura Putri Abidah	
3.	Bella Putri Maharani	
4.	Citra Meylelyana	
5.	Fia Mahardika Saska Sumampouw	
6.	Deni Filtri Alfianto	2
7.	Faiz Aryaputra	
8.	Imanuel Christio Fide	
9.	Juan Fabiano Barka	
10.	Krishna Arya Wiguna	
11.	Gloria Eklesia Dea	3
12.	Gracia Christie Imanuela	
13.	Hanik Mustofia	
14.	Jovita Nirwasita Artanti	
15.	Kairanne Gita Aryaka	
16.	Mochamad Irfan Aditya	4
17.	Muhammad Alem	
18.	Muhammad Alim	
19.	Muhammad Djibril Thahri Thaher	
20.	Nabil Rafa Aryanto	
21.	Keisya Aprilai	5
22.	Keisya Putri Seviani	
23.	Lutfia Devi Ananda	
24.	Naura Jasmine Anabela	
25.	Rasyadan Zunur Thirafi	
26.	Sakhi Ogya Palosa	6
27.	Surya Satrio Wibowo	
28.	Zidhan Rajata Nur Rohman	
29.	Sherren Candra Winata	
30.	Siska Yulianti	
31.	Varisha Dwi Aprilia	7
32.	Zia Khansa Ramadhani	

Gambar 4.8 Daftar Pembagian Kelompok

(Sumber : Olah data penulis)

Pembagian kelompok direncanakan berdasarkan kesamaan gender dengan mempertimbangkan aspek keamanan, kenyamanan, dan batasan personal peserta. Dengan kelompok yang disesuaikan berdasarkan gender, peserta diharapkan dapat mengikuti simulasi dengan lebih aman, nyaman, dan tidak merasa canggung ketika memerankan skenario maupun memberikan respons selama kegiatan.

4.3.1.6 Perancangan media *role card*

Selanjutnya, pada rentang tanggal 20-22 Mei penulis mulai merancang kebutuhan media pendukung, yakni *role card*. *Role card* ini akan digunakan selama sesi *roleplay* dengan tujuan menyajikan skenario yang mengandung visual menarik, mengajak anak untuk memerankan karakter yang diberikan, meningkatkan antusiasme, dan mempermudah anak dengan fokus pada skenario masing-masing. Proses perancangan media *role card* ini melalui beberapa tahapan, antara lain:

a. Pemilihan Palet Warna

Pemilihan warna pada *role card* disesuaikan dengan pesan edukasi pencegahan kekerasan seksual. Warna ungu (#826DEE) digunakan sebagai simbol keberanian dan komitmen dalam menolak kekerasan seksual. Warna merah (#EB4213) merepresentasikan keberanian untuk berkata “tidak” pada situasi tidak aman. Warna hijau muda (#D8F382) menggambarkan keselamatan dan dorongan untuk melapor kepada orang dewasa yang dipercaya, sedangkan warna pink (#FF99DC) menciptakan kesan aman dan nyaman selama proses pembelajaran. Kombinasi warna tersebut diharapkan dapat memperkuat pesan bahwa anak berhak merasa aman, berani bersuara, dan mendapatkan perlindungan.

b. Pemilihan Elemen

Elemen visual pada *role card* meliputi judul peran, ilustrasi karakter, nomor skenario, uraian situasi, dan instruksi tugas.

Elemen tersebut disusun secara sederhana agar siswa mudah memahami isi kartu dan tidak kebingungan saat menjalankan *roleplay*.

c. Pemilihan Karakter

Karakter pada *role card* dipilih dengan tampilan visual remaja yang dekat dengan keseharian siswa. Pemilihan karakter juga dibuat beragam untuk menunjukkan bahwa korban maupun pelaku kekerasan seksual tidak terbatas pada gender tertentu. Dengan demikian, siswa dapat memahami bahwa siapa pun dapat berada dalam posisi sebagai korban maupun pelaku kekerasan seksual.

d. Penyusunan skenario dan pembagian peran

Skenario disusun berdasarkan situasi sosial yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa dan berpotensi mengarah pada risiko kekerasan seksual. Situasi tersebut meliputi ajakan ke tempat sepi, komentar yang membuat tidak nyaman, permintaan foto pribadi, pendekatan dari orang tidak dikenal, hingga ajakan dari orang yang lebih dewasa.

Penyusunan skenario ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa pelaku kekerasan seksual dapat berasal dari siapa saja dan situasi berisiko dapat terjadi di berbagai tempat, baik di sekolah, transportasi umum, ruang publik, maupun lingkungan sekitar. Setiap skenario kemudian dibagi ke dalam beberapa peran, yaitu penerima, pemicu, teman, dan pengamat agar siswa dapat memahami situasi dari berbagai sudut pandang.

e. Penyusunan instruksi tugas

Setiap kartu dilengkapi dengan tugas yang harus dilakukan peserta selama *roleplay*. Instruksi ini bertujuan agar siswa mengetahui respons bagaimana yang perlu ditunjukkan dan apa yang harus dilakukan selama sesi tersebut. Dalam pelaksanaan

simulasi roleplay, peserta dibagi ke dalam beberapa peran, yaitu Penerima, Pemicu, Teman 1, Teman 2, Pengamat 1, dan Pengamat 2. Setiap peran memiliki tugas yang berbeda agar siswa dapat memahami situasi berisiko dari berbagai sudut pandang.

- Penerima

Penerima adalah siswa yang berada pada posisi menerima ajakan, tekanan, atau perlakuan dari pemicu. Tugas penerima adalah menunjukkan respons ketika menghadapi situasi yang membuat tidak nyaman, mengungkapkan perasaan secara jelas, menyampaikan penolakan, serta berlatih menjaga batasan diri secara asertif.

- Pemicu

Pemicu adalah siswa yang berperan sebagai pihak yang memulai situasi. Pemicu dapat mengajak, meminta, membujuk, mengejek, menekan, atau mendorong penerima untuk melakukan sesuatu. Tugas pemicu adalah memperagakan situasi sesuai skenario dan merespons sikap atau perkataan penerima selama roleplay berlangsung.

- Teman 1

Teman 1 adalah siswa yang berada di sekitar situasi dan melihat peristiwa yang terjadi. Tugas teman 1 adalah memperhatikan kondisi penerima, mengenali tanda-tanda ketidaknyamanan, membantu penerima keluar dari situasi yang tidak aman, serta memberikan respons yang tepat dan suportif.

- Teman 2

Teman 2 memiliki peran yang sama sebagai pihak yang menyaksikan situasi. Tugas teman 2 adalah mengamati interaksi antara penerima dan pemicu, memberikan dukungan kepada penerima, serta menunjukkan cara

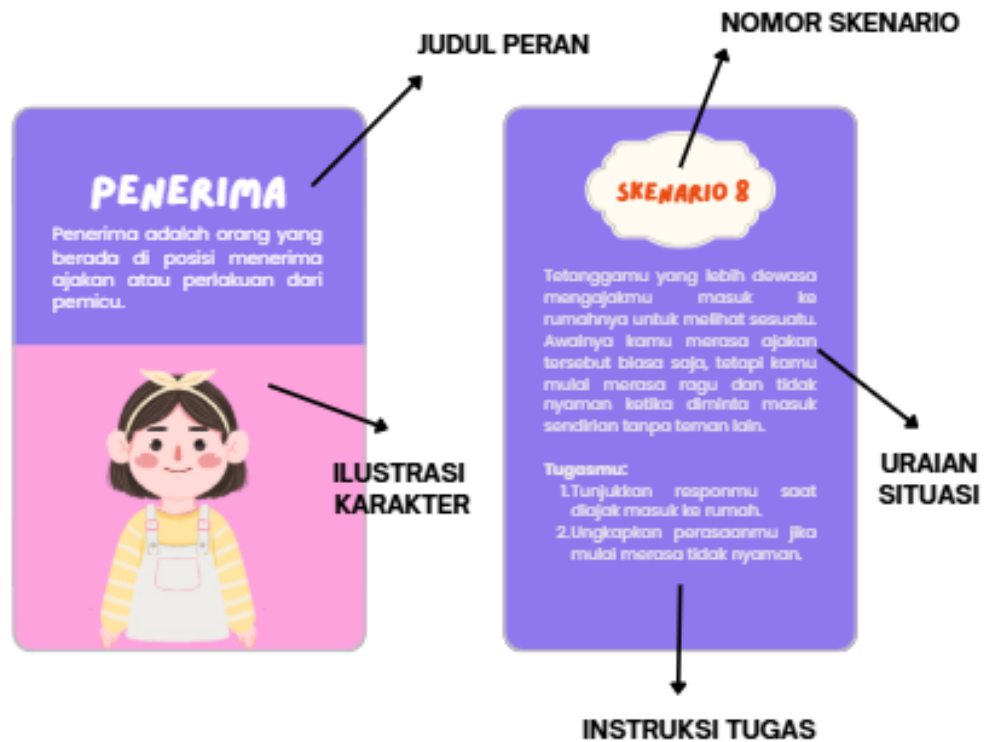
membantu teman yang berada dalam situasi berisiko secara aman dan tidak menyalahkan korban.

- Pengamat 1

Pengamat 1 adalah siswa yang bertugas memperhatikan respons penerima selama roleplay berlangsung. Tugas pengamat 1 adalah mencatat respons yang sudah tepat, mengidentifikasi hal yang masih perlu diperbaiki, serta memberikan contoh respons yang lebih asertif dan sesuai dengan situasi.

- Pengamat 2

Pengamat 2 adalah siswa yang bertugas memperhatikan respons teman dalam membantu penerima. Tugas pengamat 2 adalah menilai bagaimana teman merespons situasi, mencatat bentuk dukungan yang sudah tepat, mengidentifikasi respons yang kurang sesuai, serta memberikan saran perbaikan agar bantuan yang diberikan menjadi lebih aman, suportif, dan efektif.



Gambar 4.9 Tampilan Role Card

(Sumber : Desain Pribadi)

Selain merancang isi kartu, penulis juga membuat desain packaging *role card* sebagai tempat penyimpanan kartu. Packaging ini dirancang dengan visual yang selaras dengan desain *role card*, baik dari segi warna, ilustrasi, maupun elemen pendukung. Pada bagian depan packaging dicantumkan identitas “*Role Card*” dan kalimat “*Create Your Own Safe Place*” sebagai penguat pesan edukasi. Sementara itu, bagian belakang packaging memuat penjelasan singkat mengenai fungsi *role card* sebagai media pembelajaran berbasis skenario yang bertujuan membantu siswa mengenali situasi berisiko dan melatih respons perlindungan diri. Dengan adanya packaging ini, media *role card* menjadi lebih rapi, mudah dibawa, dan terlihat lebih menarik saat digunakan dalam kegiatan.



Gambar 4.10 Desain Packaging Kartu

(Sumber : Desain Pribadi)

4.3.1.7 Perancangan *nametag* peserta

Selain *role card*, properti lain yang disiapkan dalam kegiatan ini adalah *nametag* peserta. *Nametag* dibuat pada tanggal 24 Mei 2026 serta digunakan untuk memudahkan panitia dan pengamat dalam mengenali setiap siswa selama sesi simulasi *roleplay* berlangsung. Hal ini penting karena dalam kegiatan simulasi *roleplay* terdapat pengamat yang bertugas mengisi lembar penilaian observasi untuk menilai kemampuan komunikasi asertif siswa. *Nametag* yang disiapkan memuat nama peserta, nomor kelompok, serta ruang kosong untuk menuliskan peran yang diperoleh berdasarkan *role card*.



(Sumber : Desain Pribadi)

Gambar 4.11 Rancangan Nametag Peserta

Ruang kosong pada bagian peran sengaja tidak diisi sejak awal karena pembagian peran dilakukan pada hari-H oleh peserta itu sendiri. Peran tidak ditentukan terlebih dahulu agar setiap peserta memiliki kesempatan yang sama dalam memperoleh peran sebagai penerima, teman, maupun pengamat. *Nametag* tersebut dikalungkan di leher menggunakan tali pita berwarna ungu. Pemilihan warna ungu disesuaikan dengan makna warna yang digunakan dalam media kegiatan, yaitu sebagai simbol keberanian, martabat, dan komitmen dalam menolak kekerasan seksual. *Nametag* tersebut dicetak dengan kertas HVS ukuran 15x20 cm dan dilaminating supaya tidak mudah rusak selama acara. Dengan demikian, penggunaan *nametag* tidak hanya berfungsi sebagai identitas peserta, tetapi juga mendukung keteraturan pelaksanaan *roleplay* dan membantu proses observasi.

4.3.1.8 Rekrutmen Panitia

Langkah selanjutnya dalam tahap perencanaan adalah membentuk tim panitia yang dapat mendukung kelancaran pelaksanaan kegiatan BESTARI. Pada tahap ini, penulis melakukan perekrutan panitia dari kalangan mahasiswa, khususnya melalui jaringan pertemanan penulis selama rentang tanggal 25-30 Mei 2026. Meskipun proses perekrutan dilakukan secara informal, pemilihan panitia tetap mempertimbangkan beberapa aspek, seperti kemampuan bekerja sama dalam tim, pengalaman organisasi, pengalaman menjadi panitia kegiatan, serta kesediaan untuk terlibat secara aktif selama proses persiapan hingga pelaksanaan acara. Pendekatan perekrutan melalui jaringan personal dipilih karena adanya keterbatasan waktu dan kebutuhan koordinasi yang cepat. Dengan melibatkan teman-teman yang telah dikenal secara personal maupun profesional, proses

komunikasi, pembagian tugas, dan penyamaan persepsi dapat dilakukan dengan lebih efektif.

4.3.1.9 Koordinasi Panitia

Setelah tim panitia terbentuk, penulis membuat grup WhatsApp pada tanggal 1 Juni 2026 sebagai media koordinasi untuk menyampaikan informasi, membagi tugas, mendiskusikan kebutuhan teknis, serta menyusun alur kegiatan, termasuk *rundown* dan gambaran peran panitia selama acara berlangsung. Selain koordinasi melalui grup WhatsApp, penulis juga melakukan *technical meeting* secara luring bersama beberapa panitia pada tanggal 3 Juni 2026. Kegiatan ini bertujuan untuk menyamakan pemahaman mengenai tujuan kegiatan, mekanisme, pembagian tugas, dan rangkaian acara.



Gambar 4.12 Koordinasi Panitia melalui grup WhatsApp

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada pertemuan ini beberapa skenario dalam *role card* juga diuji coba terlebih dahulu. Hasil uji coba menunjukkan bahwa alur skenario, pembagian peran, dan instruksi dalam *role card* sudah dapat dipahami serta diperankan. Namun, dalam proses uji coba ditemukan bahwa peran pemicu masih memerlukan arahan lebih lanjut, khususnya dalam penggunaan

kalimat yang mampu menggambarkan situasi berisiko sesuai tujuan edukasi. Temuan tersebut kemudian ditindaklanjuti penulis untuk melakukan konsultasi dengan psikolog agar penyusunan skenario dan dialog tetap sesuai dengan prinsip edukasi pencegahan kekerasan seksual pada anak.



Gambar 4.13 Technical Meeting Offline bersama Panitia

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

4.3.1.10 Konsultasi dengan Psikolog

Menindaklanjuti hasil uji coba tersebut, penulis melakukan konsultasi dengan psikolog UPTD PPA Kota Semarang, yaitu Corona Fatma Fianinda, S.PSI., M.PSI. pada tanggal 8 Juni 2026 melalui Google Meet. Konsultasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa skenario dan dialog dalam *roleplay* tetap aman, sesuai usia peserta, serta relevan dengan tujuan edukasi pencegahan kekerasan seksual. Hasil konsultasi menunjukkan bahwa penggunaan istilah seperti “seksi” dan “dada besar” masih dapat digunakan secara terbatas dalam konteks edukatif karena siswa SMP telah memperoleh edukasi dasar mengenai kesehatan reproduksi.

Penggunaan istilah-istilah yang kesannya vulgar justru dapat membantu siswa mengenali bahwa komentar terhadap tubuh dapat termasuk pelecehan verbal apabila membuat seseorang merasa tidak nyaman. Namun, psikolog juga menekankan adanya batasan dalam pelaksanaan *roleplay*, yaitu peserta tidak diperbolehkan melakukan

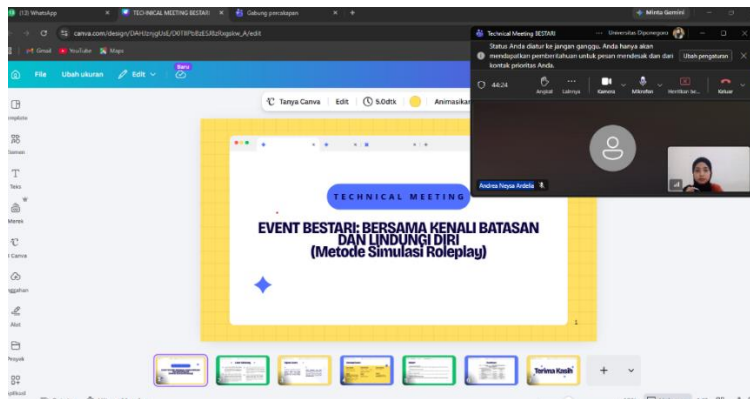
kontak fisik atau menyentuh peserta lain karena hal tersebut berkaitan dengan persetujuan dan keamanan peserta. Dengan demikian, skenario disesuaikan agar tetap konkret, edukatif, dan aman untuk diperankan oleh siswa.



Gambar 4.14 Konsultasi dengan psikolog UPTD PPA Kota Semarang
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

4.3.1.11 *Technical Meeting* dengan Narasumber

Setelah itu, penulis melaksanakan *technical meeting* dengan narasumber Andrea Neysa Ardelia, CH., CHt. pada tanggal 2 Juni 2026 melalui Ms.Teams. Pertemuan secara online ini dilakukan untuk menyampaikan dan menyamakan tujuan kegiatan. Pembahasan dalam *technical meeting* meliputi latar belakang dan tujuan event, sasaran peserta, konsep acara, alur kegiatan, pembagian sesi, durasi penyampaian materi, serta peran narasumber selama kegiatan berlangsung. Penulis juga menjelaskan bahwa kegiatan akan dilengkapi dengan simulasi *roleplay* berbasis *role card*, sehingga narasumber dapat menyesuaikan materi dengan kebutuhan siswa SMP dan tujuan utama event, yaitu meningkatkan keterampilan komunikasi asertif anak.



Gambar 4.15 Technical Meeting bersama Narasumber

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

4.3.1.12 Persiapan Logistik

Persiapan logistik dilakukan dengan menyiapkan berbagai perlengkapan yang dibutuhkan selama kegiatan berlangsung. Persiapan ini meliputi penyusunan daftar kebutuhan acara, penyiapan media pendukung seperti *role card*, *nametag*, lembar observasi, daftar hadir, konsumsi, serta perlengkapan teknis lainnya yang dibeli pada rentang tanggal 1–9 Juni 2026. Rincian perlengkapan yang disiapkan dalam kegiatan ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.1 Perlengkapan Acara

NO	Jenis Kebutuhan	Unit
1.	Cetak <i>Role Card</i>	1 Set
2.	Cetak Lembar Observasi	84 Lembar
3.	Cetak <i>Nametag</i>	32 Buah
4.	Cetak Daftar Hadir	4 lembar
5.	Bolpoin	4 Buah
6.	Spidol	3 Buah
7.	Hadiah	6 Buah
8.	Pita	3 Buah

9.	Solasi	1 Buah
10.	Baterai	1 Paket
11.	Map	3 Buah
12.	Konsumsi	65 Pax

(Sumber: Olah data penulis)

4.3.1.13 Penataan Tempat (*Layouting*)

Layouting dilakukan sejak H-2 pada tanggal 9 Juni 2026 di Aula SMPN 30 Kota Semarang dengan mulai menata layout ruangan, termasuk meja registrasi, meja tamu, area narasumber, pemasangan banner, pengecekan proyektor, pengecekan mikrofon, serta penggelaran karpet untuk kebutuhan kegiatan. Pada tahap ini, penulis juga dibantu oleh penjaga sekolah agar penataan ruang dapat dilakukan dengan lebih efektif.

Pada H-1 kegiatan, penulis kembali melakukan pengecekan akhir terhadap kebutuhan ruangan. Perubahan utama dilakukan pada area narasumber. Awalnya di area narasumber terdapat sofa di bagian depan, tetapi kemudian diubah setelah narasumber menyampaikan bahwa penyampaian materi akan dilakukan dengan berdiri agar lebih interaktif dengan siswa. Selain itu, karena kegiatan juga memuat sesi *roleplay*, area depan sengaja dikosongkan agar tersedia ruang yang cukup untuk pergerakan siswa selama simulasi berlangsung. Penyesuaian ini dilakukan agar alur kegiatan lebih fleksibel, nyaman, dan sesuai dengan kebutuhan teknis acara.

4.3.1.14 Briefing Panitia

Briefing panitia dilakukan 30 menit sebelum acara dimulai sebagai bentuk koordinasi akhir sebelum peserta memasuki ruangan. Pada tahap ini, penulis kembali memastikan kesiapan seluruh panitia, mulai dari pembagian tugas di bagian registrasi, dokumentasi, konsumsi, pendamping kelompok, hingga pengaturan teknis selama sesi *roleplay* berlangsung. *Briefing* juga dilakukan untuk

mengingatkan kembali alur acara, aturan pelaksanaan kegiatan, serta mekanisme pendampingan siswa agar setiap panitia memahami tanggung jawabnya masing-masing.



Gambar 4.16 Briefing Panitia

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

4.3.2 Tahap Event

Tahap event merupakan tahap implementasi dari seluruh perencanaan yang telah disusun sebelumnya. Pada tahap ini, kegiatan dijalankan secara langsung untuk mencapai tujuan utama event, yaitu meningkatkan keterampilan komunikasi asertif siswa melalui simulasi *roleplay* berbasis *role card*. Pelaksanaan event menjadi bagian penting karena pada tahap ini konsep acara, materi edukasi, media pendukung, serta peran panitia diterapkan secara nyata kepada peserta. Oleh karena itu, keberjalanan tahap event tidak hanya dilihat dari terlaksananya susunan acara, tetapi juga dari sejauh mana siswa dapat mengikuti kegiatan, memahami pesan edukasi, serta terlibat aktif dalam proses simulasi yang telah dirancang. Sebagai bentuk implementasi event dilaksanakan pada hari Kamis, 11 Juni 2026 di SMP Negeri 30 Semarang. Kegiatan berlangsung di aula sekolah dan diikuti oleh 30 siswa. Berikut adalah rangkaian pada hari pelaksanaan acara:

Tabel 4.2 Realisasi Rundown Acara

No	Kegiatan	Waktu (WIB)	Durasi	Penanggung Jawab
<i>Hari Kedua (Simulasi Roleplay)</i>				
<i>Kamis, 11 Juni 2026</i>				
1.	Registrasi Peserta	07.45-08.00	15'	Panitia dan Peserta
2.	Pembukaan: Menyanyikan Lagu Indonesia Raya, Doa, dan Sambutan.	08.00-08.15	15'	MC & Perwakilan Sekolah
3.	Dokumentasi	08.15-08.20	5'	Panitia
4.	Penjelasan mengenai simulasi roleplay	08.20-08.45	25'	Fasilitator
5.	<i>Roleplay</i> awal	08.45-09.30	45'	Fasilitator
6.	Refleksi dan Penguatan Materi	09.30-10.00	30'	Narasumber
7.	<i>Roleplay</i> Akhir	10.00-11.05	65'	Fasilitator
8.	Sesi Tanya Jawab	11.05-11.20	15'	MC dan Narasumber
9.	Pemberian Hadiah	11.20-11.30	10'	Panitia
10.	Penutupan	11.30-11.35	5'	MC

(Sumber : Olah data penulis)

4.3.2.1 Registrasi Peserta

Registrasi peserta dilaksanakan pada pukul 07.45–08.00 WIB sebelum acara dimulai. Pada tahap ini, siswa diarahkan oleh panitia untuk menandatangani daftar hadir sebagai bentuk pendataan peserta. Setelah itu, siswa mengambil snack dan *nametag* yang telah disiapkan sesuai nama serta nomor kelompok masing-masing. *Nametag* tersebut digunakan untuk memudahkan panitia dan pengamat dalam mengenali peserta selama kegiatan berlangsung. Setelah proses registrasi selesai, panitia mengarahkan siswa untuk duduk berdekatan dengan anggota kelompoknya agar pelaksanaan kegiatan, terutama pada sesi *roleplay*, dapat berjalan lebih tertib dan terkoordinasi.



Gambar 4.17 Registrasi Peserta

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

4.3.2.2 Pembukaan

Kegiatan diawali dengan pembukaan acara **BESTARI: Bersama Kenali Batasan Diri dan Lindungi Diri!** yang dipandu oleh MC pada pukul 08.00–08.15 WIB. MC membuka acara dengan menyampaikan salam dan mengarahkan seluruh peserta untuk mengikuti rangkaian pembukaan secara tertib. Setelah itu, kegiatan dilanjutkan dengan pembacaan doa bersama sebagai bentuk harapan agar seluruh rangkaian acara dapat berjalan dengan lancar dan memberikan manfaat bagi peserta.



Gambar 4.18 Pembukaan oleh MC

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Setelah doa selesai, seluruh peserta, panitia, dan pihak sekolah menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia Raya sebagai bentuk penghormatan serta penanaman nilai nasionalisme. Rangkaian pembukaan kemudian dilanjutkan dengan sambutan dari Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, yaitu Bapak Yustinus Tri Warsanto, S.Pd. Dalam sambutannya, beliau menyampaikan dukungan terhadap pelaksanaan acara **BESTARI** serta memberikan arahan kepada peserta agar dapat mengikuti seluruh rangkaian kegiatan dengan baik, tertib, dan penuh tanggung jawab.



Gambar 4.19 Pembukaan oleh Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

4.3.2.3 Dokumentasi

Sebelum memasuki sesi penjelasan mengenai simulasi *roleplay*, kegiatan diawali dengan sesi dokumentasi bersama. Sesi ini dilakukan untuk mendokumentasikan kehadiran peserta, panitia, dan pihak yang terlibat dalam kegiatan sebagai bukti pelaksanaan event. Panitia mengarahkan peserta agar proses dokumentasi dapat berjalan tertib dan tidak mengganggu alur acara. Dokumentasi awal ini juga menjadi

bagian dari arsip kegiatan yang digunakan untuk kebutuhan laporan pelaksanaan event.



Gambar 4.20 Dokumentasi Acara

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

4.3.2.4 Penjelasan Mengenai Simulasi Roleplay

Kegiatan dilanjutkan dengan penjelasan mengenai tujuan, prosedur, dan aturan main simulasi *roleplay* yang disampaikan oleh MC pada pukul 08.20–08.45 WIB. Pada sesi ini, MC menjelaskan bahwa kegiatan **BESTARI: Bersama Kenali Batasan Diri dan Lindungi Diri!** tidak hanya berisi penyampaian materi, tetapi juga melibatkan peserta secara aktif melalui simulasi peran. Simulasi ini bertujuan untuk melatih siswa dalam mengenali situasi yang tidak nyaman, berani menetapkan batasan diri, menolak tindakan yang tidak pantas, serta berani menyampaikan penolakan ketika menghadapi situasi yang berisiko.



Gambar 4.21 Pembacaan Prosedur Simulasi Roleplay

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

MC juga menjelaskan alur pelaksanaan simulasi *roleplay*, mulai dari pembagian *role card*, pembagian peran dalam kelompok, hingga pelaksanaan simulasi di depan peserta lain. Setiap kelompok memiliki beberapa peran, yaitu penerima, teman, serta pengamat, sedangkan peran pemicu akan dilakukan oleh eksteral. Selain itu, MC menekankan aturan selama kegiatan berlangsung, seperti mengikuti simulasi dengan serius tetapi tetap santai, tidak mengejek teman, tidak menggunakan kata kasar, serta tidak melakukan kontak fisik yang membuat peserta lain merasa tidak nyaman. Penjelasan ini diberikan agar seluruh peserta memahami mekanisme kegiatan dan dapat mengikuti simulasi dengan tertib, aman, dan terarah.



Gambar 4.22 Fasilitator Membantu Peserta

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

4.3.2.5 Roleplay Awal

Setelah siswa paham dengan prosedur bermain peran, sesi *roleplay* awal berlangsung pada pukul 08.45-09.30 WIB , setiap kelompok terdiri atas 4–5 siswa yang maju ke depan untuk memerankan skenario yang tertera di *role card* masing-masing. Dalam pelaksanaannya, terdapat 2 siswa yang tidak dapat menghadiri acara, namun pembagian kelompok tetap sama dengan jumlah 7 kelompok. Bedanya terdapat kelompok yang berisikan 2 orang, 4 orang, maupun 5 orang. Namun, telah dilakukan penyesuaian peran sehingga siswa dapat tetap memerankan skenario dan penilaian dapat berjalan semestinya. Setiap kelompok yang maju berdurasi rata-rata 5 menit.



Gambar 4.23 Sesi Roleplay Awal

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Terdapat siswa yang berperan sebagai penerima dan teman 1 atau teman 2 yang bertugas memberikan respons terhadap situasi yang dimunculkan oleh pemicu. Peran pemicu dimainkan oleh Jesika (P) dan Alex (L), dengan menyesuaikan kelompok yang maju berdasarkan komposisi gender peserta. Selama simulasi berlangsung, pengamat 1 dan pengamat 2 bertugas memperhatikan respons yang diberikan oleh penerima dan teman 1 maupun teman 2.



Gambar 4.24 Pengamat Menyampaikan Pendapat selama Sesi Roleplay

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Setelah simulasi selesai, pengamat memberikan komentar terhadap tindakan yang ditampilkan serta menunjukkan contoh respons yang lebih tepat dalam menghadapi situasi tersebut. Pada sesi ini, *observer* juga melakukan penilaian terhadap proses pelaksanaan *roleplay*, berkaitan dengan keterampilan komunikasi asertif mereka sebelum diberikan refleksi dan penguatan materi. Selama simulasi berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme dalam mengikuti kegiatan. Siswa yang mendapat giliran maju

berusaha memerankan skenario sesuai peran yang diberikan, sedangkan kelompok lain memperhatikan jalannya simulasi dengan cukup baik.



Gambar 4.25 Observer Melakukan Penilaian

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

4.3.2.6 Refleksi dan Penguatan Materi

Lanjutan dari sesi *roleplay* awal adalah sesi refleksi dan penguatan materi yang berlangsung pada pukul 09.30-10.00 WIB dan dipandu oleh narasumber, yaitu Ardelia, CH., CHt. Kegiatan diawali dengan pertanyaan ringan mengenai suasana hati peserta pada hari tersebut. Pertanyaan pembuka ini membuat suasana menjadi lebih cair, sehingga siswa lebih berani untuk menjawab, merespons, dan terlibat secara aktif dalam kegiatan. Sesi refleksi berlangsung secara interaktif dan partisipatif, terutama ketika narasumber mengajak siswa untuk meninjau kembali respons yang telah mereka tampilkan pada saat *roleplay* awal.



Gambar 4.26 Refleksi dan Penguatan Materi oleh Narasumber
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Dalam sesi refleksi, narasumber memberikan koreksi dan masukan terhadap tindakan yang dilakukan siswa, khususnya terkait cara merespons situasi yang tidak nyaman, menolak ajakan yang tidak pantas, serta menyampaikan batasan diri secara tegas sesuai dengan aspek-aspek yang harus dipenuhi ketika melakukan komunikasi asertif. Selanjutnya, penguatan materi diberikan secara umum mengenai pengertian kekerasan seksual, jenis-jenis kekerasan seksual, serta keterampilan *personal safety skills* yang meliputi *recognize*, *resist*, dan *report*. Untuk memperkuat pemahaman peserta, narasumber juga memandu permainan *Safe or Unsafe* dan *NO Challenge*, yaitu aktivitas berpasangan yang melatih siswa membedakan situasi aman dan tidak aman serta berlatih menolak permintaan secara tegas sesuai skenario yang diberikan.

4.3.2.7 Istirahat

Rangkaian refleksi dan penguatan materi membuat peserta cukup aktif berdiskusi, menjawab pertanyaan, serta mengikuti

permainan yang diberikan oleh narasumber. Setelah sesi tersebut selesai, kegiatan dilanjutkan dengan sesi istirahat selama 20 menit, yakni pada pukul 10.00-10.20 WIB. Kegiatan istirahat menjadi waktu jeda bagi peserta sebelum melanjutkan rangkaian acara berikutnya.

4.3.2.8 Roleplay Akhir

Setelah peserta selesai istirahat, kegiatan dilanjutkan dengan sesi *roleplay* akhir pada pukul 10.20–11.20 WIB. Sesi ini menjadi kesempatan bagi peserta untuk mempraktikkan kembali keterampilan yang telah dipelajari, terutama dalam mengenali situasi tidak nyaman, menyampaikan penolakan, serta menunjukkan respons yang lebih asertif. Skenario yang diperankan pada sesi ini masih sama dengan *roleplay* awal, sehingga perubahan respons peserta dapat terlihat dengan lebih jelas setelah mendapatkan masukan dari narasumber.



Gambar 4.27 Sesi Roleplay Akhir
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada pelaksanaannya, setiap kelompok kembali maju secara bergantian untuk memerankan skenario sesuai *role card* yang telah diberikan. Rata-rata setiap kelompok membutuhkan waktu sekitar tujuh menit untuk menampilkan simulasi, termasuk proses merespons pemicu dan menunjukkan tindakan yang dianggap lebih tepat. Dibandingkan dengan *roleplay* awal, peserta mulai menunjukkan perubahan dalam cara merespons, baik melalui keberanian menyampaikan batasan, penggunaan kalimat penolakan yang lebih jelas, maupun keterlibatan teman dalam membantu situasi. Selama sesi berlangsung, *observer* tetap melakukan penilaian untuk melihat perkembangan keterampilan komunikasi asertif peserta setelah sesi refleksi dan penguatan materi.

4.3.2.9 Sesi Tanya Jawab

Setelah *roleplay* akhir selesai dilaksanakan, kegiatan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab pada pukul 11.05–11.20 WIB. Pada sesi ini, peserta diberi kesempatan untuk menyampaikan pertanyaan kepada narasumber terkait materi yang telah disampaikan maupun pengalaman mereka selama mengikuti simulasi. Namun, pada awal sesi belum ada peserta yang mengajukan pertanyaan karena sebagian siswa masih terlihat malu-malu.



Gambar 4.28 Sesi Tanya Jawab
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Untuk menjaga suasana tetap aktif, narasumber kemudian memberikan enam pertanyaan kepada peserta. Pertanyaan tersebut berkaitan dengan materi yang telah dipelajari, khususnya mengenai cara mengenali situasi tidak aman, menolak tindakan yang tidak nyaman, serta melaporkan kejadian kepada orang dewasa yang dipercaya.

4.3.2.10 Pemberian Hadiah

Pemberian hadiah dilaksanakan pada pukul 11.20–11.30 WIB sebagai bentuk apresiasi kepada peserta yang berani menjawab pertanyaan pada sesi tanya jawab. Pemberian hadiah diberikan oleh narasumber, yakni Ardelia, CH., CHt . Sebanyak enam siswa mendapatkan hadiah karena telah menunjukkan keberanian, partisipasi, dan kepercayaan diri dalam merespons pertanyaan dari narasumber.



Gambar 4.29 Pemberian Hadiah

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Sesi pemberian hadiah ini juga menjadi bentuk penguatan positif bagi peserta agar lebih berani menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, serta terlibat aktif dalam kegiatan. Selain itu, pemberian hadiah turut menciptakan suasana yang lebih menyenangkan sebelum kegiatan memasuki sesi penutup.

4.3.2.11 Penutupan

Rangkaian kegiatan BESTARI ditutup oleh MC pada pukul 11.30–11.35 WIB. Pada sesi ini, MC menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak sekolah, narasumber, panitia, serta seluruh peserta yang telah mengikuti kegiatan dengan tertib dan aktif dari awal hingga akhir. MC juga menyampaikan harapan agar materi dan pengalaman yang diperoleh selama kegiatan dapat bermanfaat bagi peserta. Setelah itu, kegiatan ditutup secara resmi dan dilanjutkan dengan arahan akhir dari panitia.



Gambar 4.30 Penutupan Acara

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

4.3.3 Tahap Pasca

Setelah acara “**BESTARI: Bersama Kenali Batasan Diri dan Lindungi Diri!**” dilaksanakan, penulis melanjutkan pada tahap pasca-event. Pada tahap ini, penulis mengumpulkan dan menganalisis hasil lembar observasi yang telah diisi oleh *observer* selama sesi *roleplay* berlangsung. Analisis ini dilakukan untuk melihat peningkatan

keterampilan komunikasi asertif siswa dalam rangka pencegahan kekerasan seksual, khususnya kemampuan siswa dalam berani berkata tidak, mengomunikasikan rasa tidak nyaman, menetapkan batasan diri, serta mengetahui langkah yang perlu dilakukan ketika menghadapi situasi berisiko.

Selain menganalisis hasil observasi, penulis juga melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan acara secara keseluruhan. Evaluasi ini mencakup keberjalanan acara, keterlibatan peserta, serta kendala yang muncul selama kegiatan, seperti ketertiban siswa dan pengondisian peserta saat sesi *roleplay*. Hasil evaluasi tersebut menjadi bahan perbaikan untuk pelaksanaan kegiatan serupa pada masa mendatang. Penulis juga mengumpulkan dokumentasi kegiatan, baik berupa foto maupun video, untuk kebutuhan laporan kepada klien, publikasi berita, serta konten media sosial sebagai bentuk dokumentasi dan pertanggungjawaban atas pelaksanaan event.

Penulis berharap, melalui acara “**BESTARI: Bersama Kenali Batasan Diri dan Lindungi Diri!**”, kegiatan ini tidak hanya memberikan edukasi pada hari pelaksanaan saja, tetapi juga memberikan dampak berkelanjutan bagi siswa dalam memahami pentingnya menjaga batasan diri dan melindungi diri dari risiko kekerasan seksual. Melalui penyampaian materi dan simulasi *roleplay*, siswa diharapkan dapat lebih mudah mengingat pesan penting mengenai keberanian berkata tidak, menyampaikan rasa tidak nyaman, mengenali situasi berisiko, serta melaporkan kejadian kepada orang dewasa yang dipercaya. Dengan cara yang interaktif dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, kegiatan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga melatih keterampilan komunikasi asertif yang dapat diterapkan dalam lingkungan sekolah, keluarga, maupun pergaulan sehari-hari. Dengan demikian, acara BESTARI tidak hanya menjadi kegiatan edukasi, tetapi juga bentuk upaya preventif untuk membangun keberanian, kesadaran, dan kemampuan perlindungan diri pada siswa.

4.4 Evaluasi Key Performance Indikator (KPI)

Evaluasi KPI program “**BESTARI: Bersama Kenali Batasan Diri dan Lindungi Diri!**” dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kegiatan mampu mencapai tujuan yang telah dirancang, yaitu meningkatkan keterampilan komunikasi asertif siswa. Keberhasilan program dilihat melalui perbandingan hasil observasi pada sesi *roleplay* awal yang kemudian disebut *roleplay* 1 dan *roleplay* akhir yang disebut *roleplay* 2. Penilaian dilakukan oleh observer menggunakan lembar observasi komunikasi asertif yang memuat dua aspek utama, yaitu aspek verbal dan aspek non-verbal.

Aspek verbal digunakan untuk menilai kemampuan siswa dalam mengatakan “tidak”, menyampaikan respons secara jelas, mengungkapkan perasaan, meminta perubahan perilaku, mengelola emosi, dan memberi jeda sebelum merespons. Sementara itu, aspek non-verbal digunakan untuk menilai kontak mata, ekspresi wajah, jarak fisik, gestur badan, dan isyarat tubuh selama siswa memerankan skenario. Melalui perbandingan antara *roleplay* awal dan *roleplay* akhir, penulis dapat melihat perubahan keterampilan komunikasi asertif siswa setelah memperoleh refleksi dan penguatan materi dari narasumber.

Evaluasi dilakukan terhadap 30 siswa yang mengikuti kegiatan *roleplay*. Setiap siswa dinilai berdasarkan 11 indikator komunikasi asertif dengan rentang skor 1 sampai 4 pada setiap indikator. Dengan demikian, skor maksimal yang dapat diperoleh setiap siswa adalah 44. Skor yang diperoleh kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = (\text{Skor yang Diperoleh} / 44) \times 100\%$$

Hasil skor dan persentase tersebut digunakan untuk menentukan kategori komunikasi asertif siswa. Adapun kategori penilaian yang digunakan dalam evaluasi program ini disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Kategori Penilaian

Rentang Skor	Dalam Persen	Kategori	Tindak Lanjut
37 - 44	84%-100%	Sangat Asertif	Perilaku sudah baik, pertahankan
28 - 36	64% - 82%	Asertif	Sudah baik, perlu sedikit peningkatan
19 - 27	43% - 61%	Cukup Asertif	Perlu pelatihan/latihan rutin
11 - 18	25% - 41%	Kurang Asertif	Perlu intervensi khusus

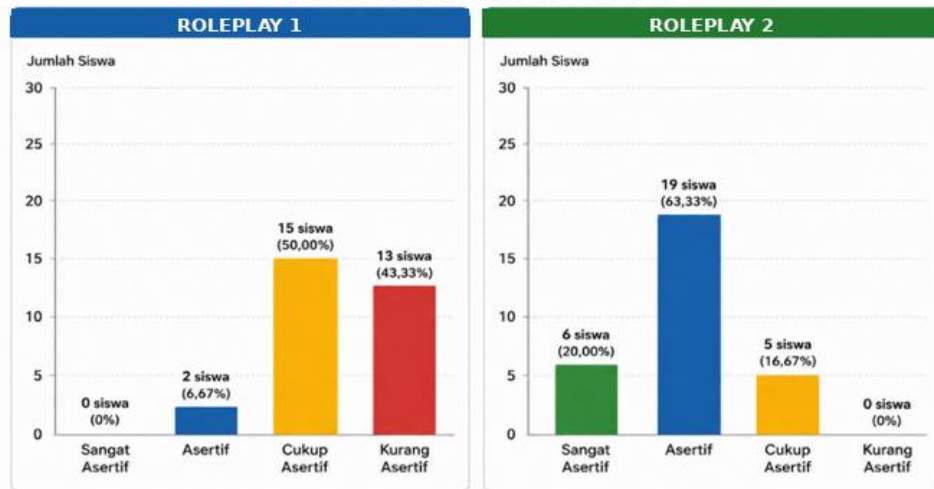
(Sumber : Olah data penulis)

4.4.1 Perbandingan Kemampuan Komunikasi Asertif pada Roleplay 1 dan Roleplay 2

Berdasarkan hasil observasi pada roleplay 1, kemampuan komunikasi asertif siswa masih didominasi oleh kategori Cukup Asertif dan Kurang Asertif. Sebanyak 15 siswa atau 50,00% berada pada kategori Cukup Asertif, sedangkan 13 siswa atau 43,33% berada pada kategori Kurang Asertif. Sementara itu, hanya 2 siswa atau 6,67% yang berada pada kategori Asertif, dan belum terdapat siswa yang mencapai kategori Sangat Asertif.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pada tahap awal, sebagian besar siswa belum sepenuhnya mampu menunjukkan komunikasi asertif secara optimal. Beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan penolakan secara tegas, mengungkapkan rasa tidak nyaman, menjaga ketenangan saat berbicara, serta menampilkan bahasa tubuh yang mendukung pesan verbalnya. Dengan demikian, kemampuan komunikasi asertif siswa pada roleplay awal masih perlu ditingkatkan melalui latihan dan pendampingan.

**Perbandingan Kategori Kemampuan Komunikasi Asertif Siswa
pada Roleplay 1 dan Roleplay 2**



Gambar 4. 31 Perbandingan Kategori Kemampuan Komunikasi Asertif

(Sumber : Olah data penulis)

Setelah mengikuti program, hasil roleplay 2 menunjukkan perubahan yang lebih baik. Jumlah siswa pada kategori Asertif meningkat menjadi 19 siswa atau 63,33%. Selain itu, terdapat 6 siswa atau 20,00% yang mencapai kategori Sangat Asertif. Sementara itu, kategori Cukup Asertif menurun menjadi 5 siswa atau 16,67%, dan tidak ada lagi siswa yang berada pada kategori Kurang Asertif.

Perbandingan tersebut memperlihatkan adanya perubahan positif pada kemampuan komunikasi asertif siswa. Jika pada roleplay 1 siswa lebih banyak berada pada kategori Cukup Asertif dan Kurang Asertif, maka pada roleplay 2 siswa lebih banyak berada pada kategori Asertif dan Sangat Asertif. Perubahan ini menunjukkan bahwa kegiatan roleplay membantu siswa untuk lebih berani menyampaikan batasan diri, menolak ajakan yang tidak nyaman, serta merespons situasi secara lebih tenang dan tepat.

4.4.2 Rata-Rata Peningkatan Kemampuan Komunikasi Asertif Siswa

Tabel 4.4 Rata-rata Peningkatan Kemampuan Komunikasi Asertif

Aspek	Roleplay 1	Roleplay 2	Peningkatan
Total Skor	622	1005	383
Rata-Rata Skor	20,73	33,50	12,77
Persentase Ketercapaian	47,12%	76,14%	29,02%
Kategori	Cukup Asertif	Asertif	Naik kategori

(Sumber : Olah data penulis)

Selain dilihat dari distribusi kategori, peningkatan kemampuan komunikasi asertif siswa juga dapat dilihat melalui rata-rata skor. Pada roleplay 1, rata-rata skor siswa adalah 20,73 dengan persentase ketercapaian sebesar 47,12%. Berdasarkan kategori penilaian, hasil tersebut menunjukkan bahwa secara umum kemampuan komunikasi asertif siswa berada pada kategori Cukup Asertif.

Pada roleplay 2, rata-rata skor siswa meningkat menjadi 33,50 dengan persentase ketercapaian sebesar 76,14%. Hasil ini menunjukkan bahwa secara umum kemampuan komunikasi asertif siswa telah berada pada kategori Asertif. Dengan demikian, terdapat peningkatan rata-rata skor sebesar 12,77 poin, atau peningkatan persentase sebesar 29,01%. Peningkatan rata-rata tersebut menunjukkan bahwa program yang dilaksanakan memberikan dampak positif terhadap kemampuan komunikasi asertif siswa. Siswa tidak hanya mengalami peningkatan secara jumlah kategori, tetapi juga secara kualitas skor observasi.

4.4.3 Perubahan dan Kenaikan Kategori Kemampuan Komunikasi Asertif Siswa

Perubahan kategori kemampuan komunikasi asertif siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kenaikan ke kategori yang lebih baik. Pola kenaikan kategori tersebut tidak terjadi secara sama pada setiap siswa, melainkan mengikuti kemampuan awal setiap siswa.

Berdasarkan hasil analisis, sebanyak 5 siswa mengalami peningkatan dari kategori Kurang Asertif menjadi Cukup Asertif. Selanjutnya, terdapat 8 siswa yang meningkat dari kategori Kurang Asertif menjadi Asertif. Peningkatan juga terjadi pada siswa yang sebelumnya berada pada kategori Cukup Asertif, yaitu sebanyak 11 siswa meningkat menjadi Asertif dan 4 siswa meningkat menjadi Sangat Asertif. Selain itu, terdapat 2 siswa yang sebelumnya berada pada kategori Asertif kemudian meningkat menjadi Sangat Asertif.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa perpindahan kategori paling banyak terjadi dari kategori Cukup Asertif menuju Asertif, yaitu sebanyak 11 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa banyak siswa yang pada awalnya sudah memiliki dasar kemampuan komunikasi asertif, tetapi masih membutuhkan penguatan agar dapat menyampaikan pesan secara lebih jelas, tegas, dan sesuai dengan situasi. Setelah mengikuti kegiatan, kelompok siswa tersebut mampu mencapai kategori Asertif.

Selain itu, terdapat pula siswa yang mengalami peningkatan dari kategori Kurang Asertif menuju Asertif sebanyak 8 siswa. Hal ini menunjukkan adanya perkembangan yang cukup baik, karena siswa yang sebelumnya masih berada pada kategori rendah mampu meningkat ke kategori yang telah memenuhi target minimal. Namun, tidak ditemukan siswa yang langsung berpindah dari kategori Kurang Asertif ke Sangat Asertif. Dengan demikian, peningkatan kemampuan siswa dapat dikatakan berlangsung secara bertahap.

Secara keseluruhan, hasil kenaikan kategori menunjukkan bahwa program roleplay mampu membantu siswa meningkatkan kemampuan komunikasi asertif. Hal ini terlihat dari tidak adanya siswa yang tetap berada pada kategori Kurang Asertif setelah roleplay akhir, serta meningkatnya jumlah siswa pada kategori Asertif dan Sangat Asertif. Meskipun demikian, masih terdapat 5 siswa yang berada pada kategori Cukup Asertif, sehingga tetap diperlukan latihan lanjutan agar kemampuan komunikasi asertif mereka dapat berkembang secara lebih optimal.

4.5 Evaluasi Kegiatan

Selain hasil observasi yang menunjukkan adanya peningkatan keterampilan komunikasi asertif siswa, pelaksanaan program “**BESTARI: Bersama Kenali Batasan Diri dan Lindungi Diri!**” juga memiliki beberapa catatan evaluasi. Catatan ini penting untuk melihat kendala yang muncul selama kegiatan serta solusi yang telah dilakukan oleh panitia. Secara umum, kegiatan telah berjalan dengan baik dan siswa menunjukkan antusiasme dalam mengikuti rangkaian acara. Namun, terdapat beberapa aspek teknis yang perlu diperhatikan agar kegiatan serupa dapat berjalan lebih optimal pada pelaksanaan berikutnya.

Tabel 4.5 Evaluasi Kegiatan

No	Hambatan	Solusi
1.	Beberapa siswa belum langsung memahami cara melakukan <i>roleplay</i> . Pada awal kegiatan, sebagian siswa tampak ragu, malu, atau bingung dalam memberikan respons terhadap skenario yang dimainkan.	Panitia memberikan contoh cara memainkan peran tanpa mengarahkan siswa pada satu jawaban yang dianggap paling benar. Hal ini dilakukan agar respons siswa tetap muncul secara natural dan tidak sekadar meniru contoh dari panitia.
2.	Ketertiban siswa selama kegiatan belum sepenuhnya kondusif. Beberapa siswa kurang fokus, berbicara dengan teman, atau kurang memperhatikan arahan saat kegiatan berlangsung.	MC beberapa kali menarik kembali perhatian siswa melalui instruksi langsung dan pengondisian suasana. Panitia juga membantu mengawasi siswa agar kegiatan tetap berjalan sesuai alur.
3.	Terdapat kendala teknis pada penggunaan mikrofon. Mikrofon yang digunakan beberapa kali mengalami gangguan atau suara yang kurang stabil dan jumlahnya kurang mencukupi	Panitia berupaya memanfaatkan fasilitas yang tersedia semaksimal mungkin agar kegiatan tetap berjalan.

	kebutuhan acara, sehingga mikrofon terkadang dipakai bergantian.	
--	--	--

(Sumber : Olah data penulis)

Secara keseluruhan, kendala yang muncul selama pelaksanaan program masih dapat diatasi oleh panitia dan tidak menghambat tujuan utama kegiatan. Program tetap berjalan dengan baik dan mampu memberikan pengalaman belajar yang aktif bagi siswa. Evaluasi ini menunjukkan bahwa keberhasilan program tidak hanya ditentukan oleh hasil akhir observasi, tetapi juga oleh kesiapan teknis, kejelasan instruksi, pengelolaan siswa, dan dukungan dari pihak sekolah. Dengan perbaikan pada aspek-aspek tersebut, program “BESTARI” berpotensi dilaksanakan kembali secara lebih efektif dan terarah.

4.6 Keberlanjutan Program

Untuk menjaga kesinambungan dampak dari pelaksanaan program “**BESTARI: Bersama Kenali Batasan Diri dan Lindungi Diri!**”, penulis menyerahkan Modul Edukasi Perlindungan Diri Remaja SMP dari Risiko Kekerasan Seksual Berbasis Simulasi *Roleplay*. Modul ini disusun sebagai panduan praktis yang memuat materi edukasi serta alur kegiatan yang dapat digunakan untuk melatih keterampilan komunikasi asertif siswa. Melalui modul ini, edukasi perlindungan diri tidak hanya disampaikan melalui ceramah, tetapi juga melalui metode yang lebih partisipatif, interaktif, dan berbasis pengalaman langsung.

Penyerahan modul ini diharapkan dapat menjadi alternatif metode bagi DP3A Kota Semarang, dan SMP Negeri 30 Semarang dalam melaksanakan sosialisasi atau pelatihan pencegahan kekerasan seksual pada remaja. Metode berbasis simulasi *roleplay* memungkinkan peserta untuk memahami konsep batasan diri sekaligus mempraktikkan cara menyampaikan penolakan, mengungkapkan rasa tidak nyaman, menjaga jarak aman, dan melapor kepada orang dewasa yang dipercaya. Dengan demikian, program BESTARI tidak hanya berhenti pada kegiatan yang telah dilaksanakan, tetapi dapat terus

dimanfaatkan sebagai media edukasi perlindungan diri yang aplikatif, mudah digunakan, dan relevan dengan kebutuhan remaja.

4.7 Realisasi Anggaran Biaya

Penyusunan realisasi anggaran ini dilakukan sebagai wujud transparansi dalam penggunaan dana pada kegiatan “**BESTARI: Bersama Kenali Batasan Diri dan Lindungi Diri!**”. Dana yang tersedia digunakan untuk menunjang berbagai kebutuhan serta perlengkapan yang diperlukan selama kegiatan berlangsung. Sumber pendanaan kegiatan berasal dari dana pribadi. Perencanaan anggaran disusun agar penggunaan dana dapat lebih terarah, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan pelaksanaan kegiatan. Adapun rincian realisasi anggaran pada kegiatan **BESTARI: Bersama Kenali Batasan Diri dan Lindungi Diri!** sebagai berikut.

Tabel 4.6 Realisasi Anggaran

REALISASI ANGGARAN BELANJA					
No	Item	Jumlah	Satuan	Harga	Total
I. ACARA					
1.	<i>Fee</i> Narasumber	1	Orang	Rp500.000	Rp500.000
2.	<i>Fee</i> Observer	1	Orang	Rp250.000	Rp250.000
3.	<i>Fee</i> Moderator	1	Orang	Rp200.000	Rp200.000
Subtotal I					Rp950.000
II. LOGISTIK DAN DEKORASI					
4.	Cetak Spanduk	1	Pcs	Rp100.000	Rp100.000
Subtotal II					Rp100.000
III. KONSUMSI					
5.	Snack Tamu	4	Pax	Rp15.000	Rp60.000
6.	Snack Peserta	32	Pax	Rp10.000	Rp320.000
7.	Snack Panitia	10	Pax	Rp20.000	Rp200.000
8.	Snack Penjaga Sekolah	3	Pax	Rp10.000	Rp30.000
9.	Makan Tamu	4	Pax	Rp20.000	Rp80.000
10.	Makan Panitia	13	Pax	Rp10.000	Rp130.000
11.	Makan Penjaga Sekolah	3	Pax	Rp20.000	Rp60.000

Subtotal III					Rp880.000
IV. DOKUMENTASI DAN PUBLIKASI					
12.	Publikasi Media	3	Media	Rp30.000	Rp90.000
Subtotal IV					Rp90.000
VI. PRODUKSI SIMULASI ROLEPLAY					
13.	Canva premium	1	Bulan	Rp50.000	Rp50.000
14.	Set Role Card	1	Set	Rp50.000	Rp50.000
15.	ATK	1	Set	Rp50.000	Rp50.000
16.	Cetak Nametag	32	Buah	Rp7.000	Rp224.000
	Cetak Lembar Observasi dan Lampiran	90	Lembar	Rp500	Rp45.000
Subtotal VI					Rp419.000
VII. HADIAH					
18.	Hadiah Simulasi Roleplay	6	Paket	Rp15.000	Rp90.000
Subtotal VII					Rp90.000
VIII. ADMINISTRASI					
19.	Cetak Dokumentasi (Modul/Laporan)	5	Bundle	Rp50.000	Rp250.000
Subtotal VIII					Rp250.000
TOTAL ANGGARAN					Rp2.779.000

(Sumber : Olah data penulis)

Berdasarkan tabel realisasi anggaran di atas, terdapat perbedaan antara rancangan anggaran awal dengan biaya yang terealisasi pada saat pelaksanaan kegiatan. Rencana anggaran awal yang disusun sebesar Rp4.340.000, sedangkan dana yang terealisasi sebesar Rp2.779.000. Perbedaan tersebut terjadi karena adanya penyesuaian antara perkiraan harga pada saat penyusunan rancangan anggaran dengan harga sebenarnya pada saat pembelian kebutuhan kegiatan. Selain itu, beberapa kebutuhan yang semula direncanakan menggunakan jasa pihak luar akhirnya dapat diminimalkan. Salah satunya adalah kebutuhan dokumentasi foto dan video yang pada awalnya direncanakan menggunakan jasa profesional, tetapi pada pelaksanaannya dilakukan secara mandiri dengan memanfaatkan telepon genggam milik salah satu panitia.