

BAB I

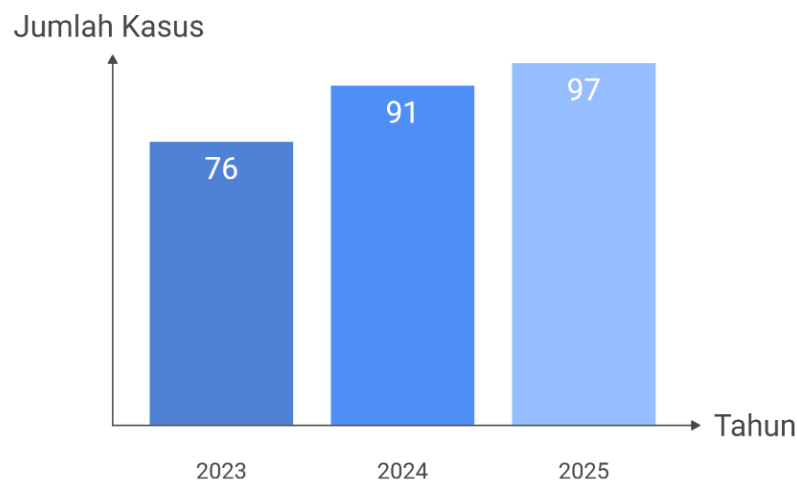
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

UU No. 35 Tahun 2014 (mengubah UU No. 23 Tahun 2002) mendefinisikan anak sebagai siapa pun yang belum berusia 18 tahun, termasuk janin. Menurut Pasal 9 ayat (1a), setiap anak berhak dilindungi di lingkungan pendidikan dari kekerasan seksual dan kekerasan yang dilakukan oleh pendidik, tenaga kependidikan, sesama siswa, atau pihak lain.

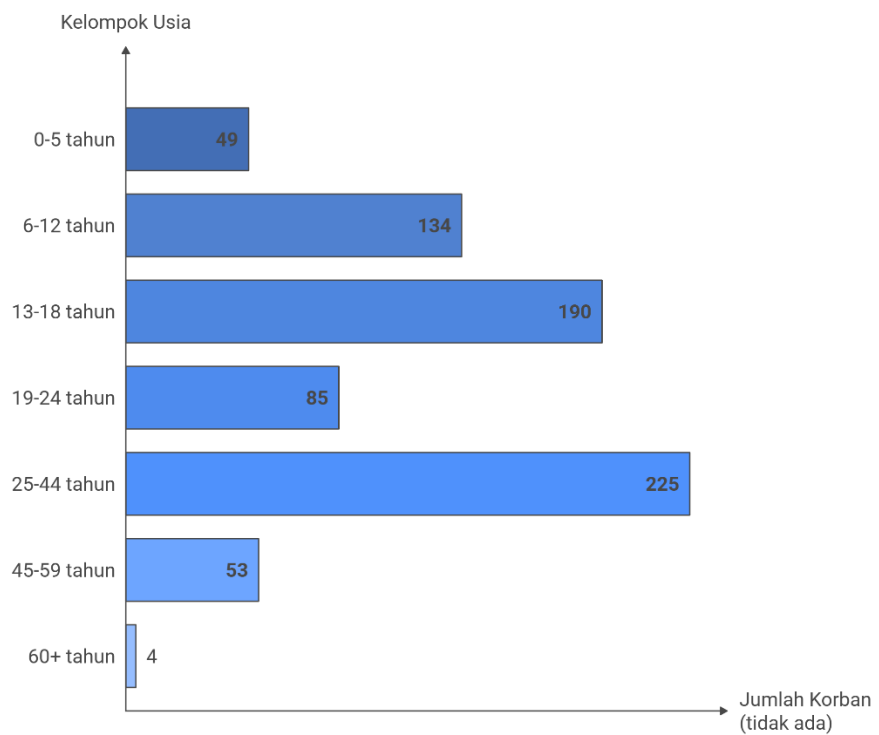
Kekerasan terhadap anak dipicu oleh berbagai faktor (ekonomi, sosial, pola asuh, dan lain-lain) serta dapat terjadi di mana saja. Dampaknya sangat serius, menyebabkan kerugian langsung hingga trauma mental dan masalah sosial jangka panjang.

Kasus kekerasan terhadap anak di Kota Semarang menunjukkan kekhawatiran. Hal ini bisa kita perhatikan berdasarkan data kasus kekerasan terhadap anak di Kota Semarang yang menunjukkan kenaikan sejak tahun 2023 sampai 2025 tepatnya bulan Agustus.



Gambar 1.1 Data Kenaikan Jumlah Kasus Kekerasan Terhadap Anak Kota Semarang Tahun 2023 – 2025
(sumber: website DP3A Kota Semarang, diagram diolah kembali oleh Penulis)

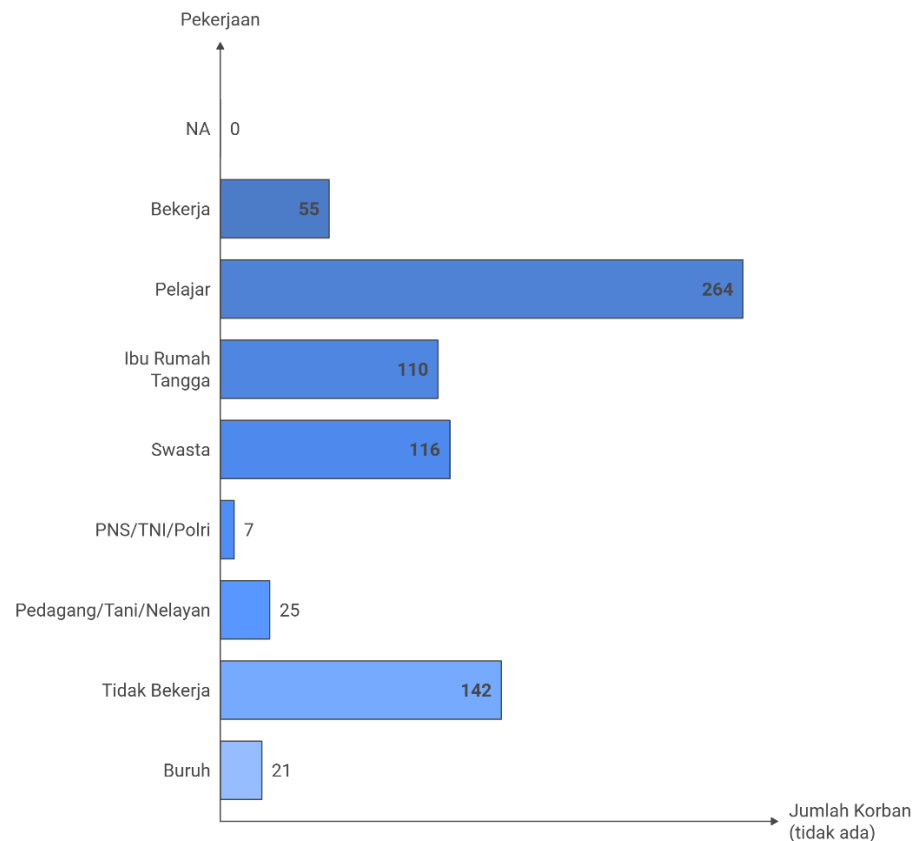
Jumlah kekerasan tertinggi kedua berdasarkan kelompok usia yaitu 13-18 tahun dengan jumlah korban 190 orang.



Gambar 1.2 Data Jumlah Kasus Berdasarkan Kelompok Usia Tahun
2023 -2025

(sumber: *website* DP3A Kota Semarang, diagram diolah kembali oleh
Penulis)

Pelajar menjadi korban terbanyak dalam data berdasarkan pekerjaan dengan total jumlah korban 264.



Gambar 1.3 Data Jumlah Kasus Berdasarkan Pekerjaan Tahun 2023 – 2025 (sumber: *website* DP3A Kota Semarang, diagram diolah kembali oleh Penulis)

Peningkatan jumlah kasus kekerasan terhadap anak di Kota Semarang dari tahun 2023 hingga Agustus 2025 merupakan indikasi serius akan adanya bahaya yang kian membesar. Analisis data terbaru mengungkapkan dua fakta penting yang perlu direspons segera. Mayoritas korban kekerasan adalah mereka yang terkait dengan dunia pendidikan, di mana 264 korban tercatat berstatus sebagai pelajar, menggarisbawahi dampak krusial kekerasan pada lingkungan sekolah.

Selain itu, kelompok remaja usia 13 hingga 18 tahun menjadi kelompok usia dengan jumlah korban tertinggi kedua, yakni 190 orang, yang menunjukkan bahwa populasi remaja secara spesifik menghadapi kerentanan yang tinggi

terhadap tindak kekerasan. Laporan tersebut menegaskan perlunya intervensi yang ditargetkan pada dua kelompok kunci: remaja dan pelajar.

Data yang sudah dijelaskan sebelumnya, didukung oleh pemberitaan di media massa tentang kasus kekerasan terhadap anak di Kota Semarang. Salah satunya adalah pemberitaan adanya video perundungan anak yang telah viral di Kota Semarang.



Gambar 1.4 Berita Mengenai Kasus Perundungan Terhadap
Sesama Anak
(sumber: www.detik.com)

Kasus yang diberitakan menunjukkan bahwa data statistik bukan hanya angka, tetapi nyata terjadi di tengah masyarakat, memperkuat urgensi intervensi. Ini menegaskan bahwa pelajar remaja memang berada di garis depan risiko, dan program pencegahan harus diprioritaskan dan diintensifkan di institusi pendidikan untuk melindungi anak-anak usia sekolah.

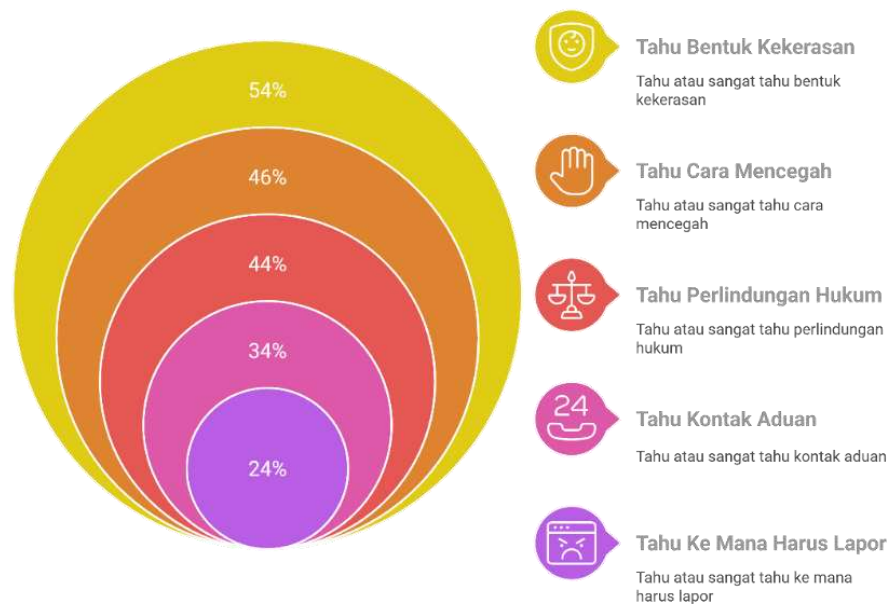
Usia 13 – 18 tahun masuk dalam kategori remaja. Remaja adalah masa perkembangan transisi antara masa kanak-kanak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologi, kognitif, dan sosial emosional (Isroani et al., 2023). Hal tersebut membuat remaja pada umumnya masih memiliki emosi yang labil dan mudah terpengaruh. Pada masa ini, remaja seharusnya dapat teredukasi dengan baik agar tidak mengalami berbagai bentuk tindak kekerasan. Sebagaimana pendapat Imasturahma (2023), kekerasan memiliki dampak yang sangat buruk dalam perkembangan anak-anak saat menuju remaja.

Pelajar pada tingkat sekolah menengah pertama merupakan para siswa yang sedang dalam fase remaja. Edukasi di Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah langkah paling urgen dan strategis karena menawarkan intervensi tepat sasaran. Siswa SMP (12–15 tahun) berada pada fase prakrisis, sehingga edukasi yang diberikan saat ini merupakan tindakan preventif terbaik. Melalui edukasi di usia ini, sekolah dapat memutus siklus kekerasan dengan membekali siswa dengan materi pencegahan krusial. Secara keseluruhan, edukasi di SMP adalah kunci untuk mengubah budaya sekolah dan melindungi generasi muda dari ancaman yang terus meningkat.

DP3A melakukan upaya preventif yang meliputi sosialisasi ke sekolah-sekolah, konten di media sosial Instagram, maupun website. Selain itu, berdasarkan wawancara yang dilakukan Penulis dengan pihak DP3A yaitu Ibu Ani Wardani, S.I.Kom. selaku Sekretariat Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (DP3A) Kota Semarang, DP3A belum memiliki media edukasi berbasis cetak yang menarik dan edukatif dengan target audience para remaja Sekolah Menengah Pertama (SMP), selain itu, instansi tersebut juga tidak memiliki data ketercapaian edukasi sesuai dengan target audiens.

Penulis melakukan survei kepada para siswa sekolah menengah pertama (SMP) di Semarang untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan mereka mengenai kekerasan terhadap anak. Jumlah responden yaitu 50 orang siswa, laki-laki dan perempuan usia 12-15 tahun. Survei dilakukan mulai tanggal 25 Mei – 31 Mei 2025 di Kecamatan Banyumanik, Kota Semarang di area sekitar sekolah SMPN 27 Semarang dan mayoritas responden berasal dari Kecamatan Tembalang, Kota Semarang yaitu 42%. Pertanyaan – pertanyaan yang diberikan yaitu seputar pengetahuan mereka tentang kekerasan terhadap anak.

Survei Pengetahuan Kekerasan Terhadap Anak



Gambar 1.5 Hasil Survei Pengetahuan Kekerasan Terhadap Anak

Secara umum, hasil survei menunjukkan adanya kesenjangan (disparitas) yang signifikan antara pengetahuan teoretis responden mengenai Kekerasan Terhadap Anak (KTA) dengan pengetahuan praktis terkait tindakan, pelaporan, dan pencegahan. Di satu sisi, tingkat kesadaran responden terhadap berbagai bentuk kekerasan sudah cukup baik, dengan mayoritas (54%) menyatakan tahu atau sangat tahu. Hal ini mengindikasikan bahwa edukasi mengenai definisi kekerasan telah berhasil menjangkau audiens.

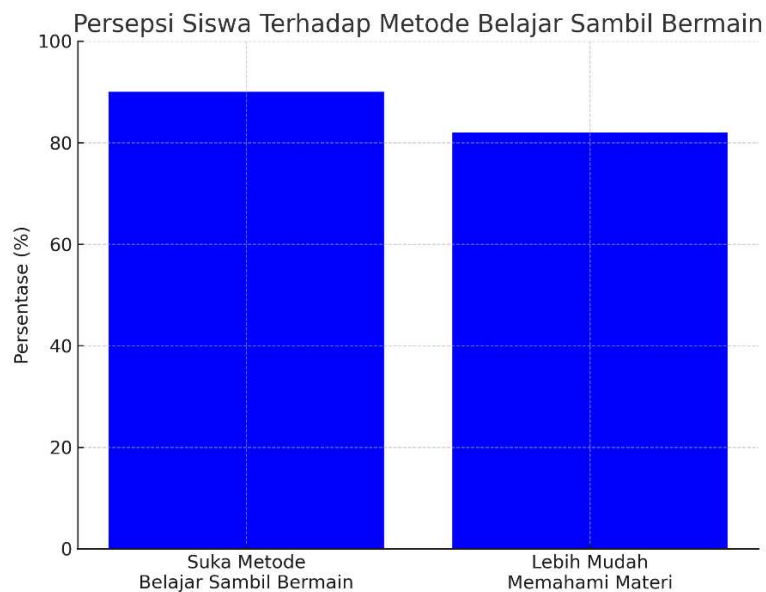
Namun, di sisi lain, pengetahuan tentang tindak lanjut dan bantuan praktis sangat rendah. Mayoritas responden (total 56%) secara tegas tidak tahu atau tidak yakin ke mana harus melapor, dan bahkan lebih banyak lagi (total 66%) yang tidak tahu kontak aduan spesifik di Kota Semarang. Implikasinya adalah korban atau saksi yang mengenali kekerasan akan kesulitan mencari bantuan, berpotensi memperburuk situasi kasus.

Selain itu, pengetahuan tentang pencegahan dan perlindungan hukum juga sangat kurang, di mana lebih dari setengah responden (total 54%) tidak tahu cara-cara mencegah kekerasan, dan 56% tidak tahu tentang perlindungan hukum KTA. Kondisi ini menunjukkan bahwa responden kekurangan bekal keterampilan proaktif untuk melindungi diri dan tidak memahami hak-hak mereka di bawah hukum.

Penjelasan berdasarkan data, berita yang beredar, wawancara, maupun survei, menunjukkan bahwa upaya yang telah dilakukan pihak DP3A belum efektif untuk menurunkan angka kekerasan terhadap anak. Di sisi lain, DP3A masih akan melakukan sosialisasi ke sekolah-sekolah seperti sebelumnya. Maka dari itu, DP3A sangat membutuhkan upaya lain untuk menghadapi permasalahan tersebut. Media edukasi diharapkan bisa menjadi salah satu solusinya dalam menanamkan pemahaman mengenai kekerasan terhadap anak, khususnya di kalangan usia remaja. Salah satu media edukasi yang bisa digunakan yaitu permainan.

Menggunakan permainan sebagai media edukasi dapat menarik perhatian lebih besar dan memicu rasa ingin tahu dalam bidang pengetahuan tertentu (Hisanah, Nuryanto, Rahadiyanti, Wijayanti 2023). Permainan edukatif cetak memiliki dampak yang signifikan karena menyajikan isu kekerasan anak dalam format yang interaktif, aman, menarik, dan mudah dipahami. Permainan tidak hanya menyampaikan informasi penting tetapi juga membantu membentuk sikap dan perilaku yang mendukung pencegahan kekerasan. Sebagai bagian dari strategi komunikasi dan edukasi, permainan edukatif cetak merupakan alat yang efektif, inklusif, dan berkelanjutan dalam kampanye perlindungan anak.

Selain melakukan survei kepada target audiens dengan pertanyaan seputar kekerasan terhadap anak, Penulis juga mengajukan dua pertanyaan yang berkaitan dengan minat terhadap metode belajar sambil bermain.



Gambar 1.6 Hasil Survei Minat dan Pendapat Audiens Mengenai Metode Belajar Sambil Bermain

Kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil dua pertanyaan yang berkaitan dengan minat dan pendapat audiens yaitu belajar sambil bermain secara umum diterima dengan baik dan dianggap sebagai metode pendekatan yang efektif untuk meningkatkan pemahaman materi terkait. Tingkat kesukaan yang sangat tinggi (90%) yang didukung oleh persepsi kemudahan pemahaman yang juga tinggi (82%) memberikan bukti kuat bahwa integrasi metode belajar sambil bermain dalam kegiatan pembelajaran adalah strategi yang relevan dan bermanfaat untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

Media permainan ular tangga edukatif menawarkan beberapa kelebihan, yaitu mudah dimainkan, menyenangkan, menumbuhkan minat belajar, dan mendorong remaja untuk berpartisipasi aktif baik secara kelompok maupun individu. Permainan ular tangga tetap cocok untuk remaja, karena desainnya yang berwarna-warni dan gambarnya yang bervariasi membantu mengurangi kebosanan. Selain itu, karena pemain dituntut untuk bergerak selama permainan, permainan ini juga membantu merangsang keterampilan motorik mereka (Hisanah, Nuryanto,

Rahadiyanti, Wijayanti 2023). Dengan faktor-faktor demikian, maka permainan ular tangga edukatif bisa menjadi solusi untuk membuat media edukasi yang ditujukan kepada remaja.

Anak-anak yang mulai beranjak remaja perlu mendapatkan edukasi mengenai kekerasan terhadap anak, sebagai bentuk upaya preventif agar paling tidak mereka bisa melindungi dirinya sendiri terlebih dahulu dan mengerti bagaimana menghadapi jika suatu hal berkaitan dengan kekerasan terjadi pada mereka. Edukasi dengan metode belajar sambil bermain sudah banyak dilakukan dalam upaya peningkatan pemahaman tertentu di berbagai daerah di Indonesia. Maka dari itu peningkatan pemahaman para siswa Sekolah Menengah Pertama di Kota Semarang bisa diupayakan dengan dibuatnya media edukasi menarik yang bisa dimainkan bersama teman-teman, yaitu *board game* ular tangga edukatif dengan inovasi berupa penambahan kartu permainan perintah berkode warna yang berisi informasi mengenai kekerasan terhadap anak dan skenario kasus nyata.

1.2 Rumusan Masalah

DP3A Kota Semarang telah melakukan berbagai upaya preventif untuk mencegah adanya kenaikan angka kekerasan terhadap anak di Kota Semarang, tetapi pada kenyataannya berdasarkan data, angka kekerasan tetap meningkat sehingga upaya yang telah dilakukan untuk mencegah terjadinya dan angka kekerasan terhadap anak berarti belum efektif, maka:

- Bagaimana merancang media edukasi berbasis cetak yang menarik dan interaktif sesuai dengan minat para siswa SMP?
- Bagaimana mengenas materi kekerasan terhadap anak yang dituangkan dalam permainan relavan bagi remaja?
- Bagaimana mengukur efektivitas *board game* ini dalam meningkatkan pemahaman para siswa?

1.3 Tujuan

Tujuan umum dari penyusunan Tugas Akhir ini adalah fokus memberikan informasi dan meningkatkan pengetahuan serta pemahaman para siswa melalui *board game* ular tangga yang efektif, menarik, dan menyenangkan untuk anak usia remaja 12 – 15 tahun di Kota Semarang.

Tujuan khususnya yaitu:

- Mengembangkan media edukasi berupa *board game* ular tangga edukatif yang memuat berbagai informasi yang berkaitan dengan materi kekerasan terhadap anak.
- Merancang *board game* ular tangga edukatif yang disesuaikan dengan karakter target audiens.
- Menguji efektivitas *board game* ular tangga edukatif apakah dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran para siswa mengenai kekerasan terhadap anak.

1.4 Manfaat

Manfaat yang diharapkan pada pelaksanaan pembuatan proyek tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Akademik

1. Penerapan berbagai Teori Kehumasan

Penulis menerapkan beberapa teori yang berkaitan dengan kehumasan yang telah Penulis dapatkan selama mengenyam bangku kuliah. Teori-teori tersebut adalah teori *public relations*, teori media *public relations*, teori *government public relations*, dan teori mengenai desain grafis.

2. Pengembangan Media Edukasi Kreatif

Penulis merancang media komunikasi dengan tujuan edukasi yang kreatif dan inovatif, serta menyesuaikan karakter target *audience*, yaitu para siswa sekolah menengah pertama (SMP) tanpa keluar dari materi yang seharusnya diberikan.

b. Manfaat Praktis

1. Menjadi Media Sosialisasi yang Inovatif

Produk *board game* ular tangga inovatif ini bisa menjadi media sosialisasi yang menyenangkan oleh DP3A Kota Semarang saat melakukan penyuluhan ke sekolah-sekolah (SMP) sehingga para siswa lebih mudah memahami tentang kekerasan terhadap anak.

2. Meningkatkan Efektivitas Program Perlindungan Anak

Produk *board game* edukatif ini dibuat untuk mengefektifkan pesan mengenai isu kekerasan terhadap anak sehingga diharapkan dapat mengubah sikap dan perilaku anak terhadap isu tersebut.

3. Bahan Evaluasi dan Monitoring Program Perlindungan Anak

Produk *board game* ini berguna untuk mengukur pemahaman para siswa mengenai kekerasan terhadap anak sebagai bentuk *feedback* untuk perbaikan konten maupun pendekatan program perlindungan anak oleh DP3A.

c. Manfaat Sosial

1. Meningkatkan Kesadaran tentang Masalah Kekerasan Anak

Board game ini membantu siswa sekolah menengah memahami berbagai jenis kekerasan fisik, verbal, psikologis, dan seksual dan membekali mereka untuk mengenali tanda-tanda peringatan dini.

2. Mendorong Daya Pikir Kritis dan Berani Melapor

Dengan menyajikan skenario kehidupan nyata, permainan ini memotivasi siswa untuk berbicara dan mengambil tindakan ketika mereka menyaksikan atau mengalami kekerasan di sekolah, di rumah, atau di tempat lain.

3. Membangun Empati dan Dukungan Sebaya

Pemain mempelajari pentingnya mendukung teman sebaya yang mungkin menjadi korban dan didorong untuk menolak perilaku kekerasan dan bersikap pasif.

4. Memperkenalkan Hak Anak

Permainan ini menyederhanakan prinsip-prinsip inti hak anak, membantu siswa memahami hak mereka atas keselamatan, perlindungan, dan kehidupan yang bebas dari kekerasan.

5. Memberikan Pengalaman Belajar yang Menarik

Permainan ini menyediakan cara belajar yang menyenangkan dan interaktif, yang membantu siswa menyerap dan mengingat pesan-pesan utama dengan lebih efektif.

1.5 Luaran

Dalam proyek Tugas Akhir penulis, luaran yang dihasilkan dari pelaksanaan ini adalah *Board Game* Ular Tangga Edukatif dengan judul **“Bergegas (Bergema untuk Ketegasan)”** dan Hak Kekayaan Intelektual (HKI).