



**SIMULASI *ROLEPLAY* “BESTARI: BERSAMA
KENALI BATASAN DIRI DAN LINDUNGI DIRI!”
GUNA MENINGKATKAN KETERAMPILAN
KOMUNIKASI ASERTIF DALAM RANGKA
PENCEGAHAN RISIKO KEKERASAN SEKSUAL
SISWA SMP DI SEMARANG BARAT**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Terapan Program Studi S.Tr. Informasi dan Humas Sekolah Vokasi
Universitas Diponegoro Semarang

Oleh :

Aulia Az Zahra
40020622650065

**PROGRAM STUDI S.Tr. INFORMASI DAN HUMAS
SEKOLAH VOKASI
UNIVERSITAS DIPONEGORO**

2026

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Dengan sebenarnya, penulis menyatakan bahwa Tugas Akhir ini disusun tanpa mengambil bahan hasil penelitian baik untuk memperoleh suatu gelar sarjana atau diploma yang sudah ada di universitas lain maupun hasil penelitian lainnya. Penulis juga menyatakan bahwa Tugas Akhir ini tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan dalam Daftar Pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiasi / penjiplakan.

Nama : Aulia Az Zahra

NIM : 40020622650065

Tanda Tangan :



Tanggal : 25 Juni 2026

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**SIMULASI *ROLEPLAY* “BESTARI: BERSAMA KENALI BATASAN DIRI
DAN LINDUNGI DIRI!” GUNA MENINGKATKAN KETERAMPILAN
KOMUNIKASI ASERTIF DALAM RANGKA PENCEGAHAN RISIKO
KEKERASAN SEKSUAL SISWA SMP DI SEMARANG BARAT**

Oleh :

Aulia Az Zahra

40020622650065

Semarang, 25 Juni 2026

Disetujui oleh,

Dosen Pembimbing



Nur Laili Mardhiyani, S.I.Kom., M.I.Kom.

NIP. 199003172019032014

HALAMAN PENGESAHAN


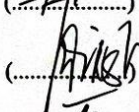

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh :

Nama : Aulia Az Zahra
NIM : 40020622650065
Program Studi : D-4 Informasi dan Humas
Judul Tugas Akhir : Simulasi *Roleplay* “Bestari: Bersama Kenali Batasan Diri dan Lindungi Diri!” Guna Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Asertif dalam Rangka Pencegahan Risiko Kekerasan Seksual Siswa Smp Di Semarang Barat

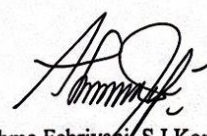
Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan (STr.) pada Program Studi Sarjana Terapan Informasi dan Humas Sekolah Vokasi, Universitas Diponegoro.

TIM PENGUJI

Pembimbing : Nur Laili Mardhiyani, S.I.Kom., M.I.Kom. (.....)
Penguji I : Dr. Dra. Liliek Budiastuti, M.Si. (.....)
Penguji II : Deony Dewanggi Mulyono, M.I.Kom. (.....)

Semarang, 25 Juni 2026

Ketua Program Studi D-4
Informasi dan Humas,


Arifa Rachma Febriyani, S.I.Kom., M.I.Kom.
NIP. 199202122020122022

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“I dont even dare to wish it”

- Taylor Swift

PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini dipersembahkan kepada:

- 1. Universitas Diponegoro*
- 2. Sekolah Vokasi*
- 3. Program Studi STr. Informasi dan Humas*
- 4. Keluarga saya yang selalu memberikan dukungan dan doa yang menyertai saya*

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Edukasi dan Skrining Kesehatan Mental Remaja Bersama Program Pijar di SMP Institut Indonesia Semarang” dengan lancar. Penulis menyadari bahwa penyusunan tugas akhir ini tidak akan terlaksana dengan baik tanpa adanya bimbingan, arahan, bantuan, serta dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis berterima kasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Allah SWT atas segala nikmat, karunia, dan hidayah yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
2. Keluarga, Ibu Sri Mulyani yang senantiasa mendoakan kelancaran anaknya selama menyelesaikan tugas akhir, Bapak Alm. Bambang Joko yang selalu dirindukan, Mas Dani, Mbah Ngadino, Mbah Marni, serta anggota keluarga lain yang tidak bisa disebutkan satu persatu atas doa dan dukungannya.
3. Bapak Prof. Dr. Ir. Budiyo, M.Si., selaku Dekan Sekolah Vokasi, Universitas Diponegoro
4. Ibu Arifa Rachma Febriyani, S.I.Kom., M.I.Kom., selaku Ketua Program Studi S.Tr Informasi dan Humas, Sekolah Vokasi, Universitas Diponegoro.
5. Mba Nur Laili Mardhiyani, S.I.Kom., M.I.Kom., selaku dosen pembimbing saya yang dengan penuh semangat memberikan masukan, evaluasi, motivasi, nasehat dan arahan untuk saya dalam menyelesaikan penyusunan tugas akhir.
6. Ibu Dr. Dra. Liliak Budiastuti, M.Si., selaku dosen penguji sidang tugas akhir yang telah memberikan masukan dan arahan serta semangat kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.
7. Mba Deony Dewanggi Mulyono M.I.Kom., selaku dosen penguji sidang tugas akhir yang telah memberikan masukan dan arahan serta semangat kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.

8. Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kota Semarang selaku mitra utama penyelenggara kegiatan yang telah mengizinkan penulis untuk berkontribusi dan bekerja sama dalam merancang kegiatan
9. SMP Negeri 30 Semarang, yang sudah bersedia menjadi mitra penerima manfaat dalam proyek tugas akhir ini.
10. Peserta kegiatan yang merupakan perwakilan pelajar dari SMP Negeri 30 Semarang.
11. Partner seperjuangan dalam pengerjaan tugas akhir ini, Aura Echa Ramadhani. Terimakasih sudah menerima penulis sebagai partner tugas akhir ini, terimakasih sudah mengusahakan yang terbaik, dan mohon maaf belum dapat menjadi partner yang baik selama ini.
12. Panitia kegiatan BESTARI Vania Indri, Muhammad Irsyad, Yumna Fadila Dewanti, Maulidya Chairani, Difani Love, Aura Echa, Siti Rahima, Alfian Rizqy Mazy Barakah, Laura Sabila, Nasywa Sinta, Sabina Andria. Terimakasih banyak telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, pikiran untuk kelancaran kegiatan BESTARI.
13. Sahabat-sahabat terdekat penulis, Fasya Nabila, Angger Sri Martani, Yumna Fadila Dewanti. Terimakasih karena telah mendengarkan segala keluh kesah, serta memberikan semangat selama ini.
14. Sahabat intel, Annisa Ayu Dhiniaty, Affatta Naifakafka ZA, Aura Nanda Nur Afifi, Esthi Sekar, Yoana Shafa, serta Marsanda Fatwa. Terimakasih atas support dan jokes jeleknya selama ini.
15. Manusia dari galangan yang saat ini menjadi bagian hidup penulis, Alfian Rizqy Mazy Barakah. Terimakasih banyak karena sudah hadir setiap hari, memberikan dukungan, memberikan ketenangan, memberikan bahu untuk bersandar, dan membantu dalam pengerjaan tugas akhir ini, semoga setelah ini kita menjadi orang sukses, kaya, dan bahagia.
16. Teman-teman terbaik yang penulis temui selama perkuliahan, Siti Rahima, Sabina Andria, Vania Indri, Maulidya Chairani, Aulia Putri, Laura Sabila yang hadir sampai di masa-masa akhir perkuliahan. Terimakasih karena

telah menemani penulis selama ini dan memberikan dukungan yang tiada hentinya.

17. Teman-teman satu bimbingan Mba Dhiyan, Difani Love, Nasywa Sinta, Siti Sarah, Mustika Ramadhanti, Umar Abdul Aziz, Alyshia Nabila, Mirtha Raihany, Salma Nabila. Terimakasih banyak sudah berjuang bersama.
18. Teman-teman Program Studi Informasi dan Humas yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu. Terimakasih banyak telah mengisi kehidupan perkuliahan penulis selama ini.
19. Band yang selama ini telah menemani penulis, One Direction. Terimakasih banyak atas semua lagu-lagu yang telah diciptakan yang menemani penulis di kala sedih maupun senang.
20. Umami dan Muladi Dome. Terimakasih banyak sudah menjadi tempat ternyaman untuk mengerjakan skripsi dengan harga coffee yang terjangkau dompet mahasiswa, kopi susu aren seharga Rp18.000 pasti dirindukan!

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat, karunia, dan kemudahan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul **“Simulasi Roleplay ‘BESTARI: Bersama Kenali Batasan Diri dan Lindungi Diri!’ Guna Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Asertif dalam Rangka Pencegahan Risiko Kekerasan Seksual Siswa SMP di Semarang Barat”** dengan baik dan tepat waktu. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan pada Program Studi S.Tr. Informasi dan Humas, Sekolah Vokasi, Universitas Diponegoro.

Tugas akhir ini membahas perancangan dan pelaksanaan event edukatif **BESTARI: Bersama Kenali Batasan Diri dan Lindungi Diri!** yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi asertif siswa SMP dalam menghadapi situasi sosial yang berisiko mengarah pada kekerasan seksual. Kegiatan ini menggunakan metode simulasi *roleplay* berbasis media *role card* agar peserta tidak hanya memperoleh pemahaman secara teoritis, tetapi juga dapat berlatih secara langsung dalam mengenali batasan diri, menyampaikan penolakan, mengungkapkan rasa tidak nyaman, serta melaporkan situasi berisiko kepada orang dewasa yang dipercaya. Program ini dilaksanakan sebagai bentuk upaya preventif dalam mendukung perlindungan anak, khususnya bagi remaja SMP di wilayah Semarang Barat.

Dalam proses penyusunan tugas akhir ini, penulis memperoleh banyak dukungan, arahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan arahan selama proses penyusunan tugas akhir. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (DP3A) Kota Semarang sebagai mitra utama, Dinas Pendidikan Kota Semarang, serta SMP Negeri 30 Semarang yang telah memberikan dukungan, kesempatan, dan kerja sama dalam pelaksanaan kegiatan. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada serta seluruh pihak yang telah membantu dalam proses perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, hingga penyusunan laporan tugas akhir ini.

Tugas akhir ini terdiri atas lima bab dengan sistematika sebagai berikut. **BAB I** berisi pendahuluan yang membahas latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan luaran kegiatan. **BAB II** menyajikan kajian karya terdahulu dan landasan teori yang meliputi public relations, event management, educational event, komunikasi asertif, experiential learning, metode roleplay, dan role card. **BAB III** menjelaskan metode pelaksanaan kegiatan, mulai dari profil mitra, tahap pre-event, pelaksanaan event, pasca-event, key performance indicator, keberlanjutan program, timeline kegiatan, rancangan anggaran, hingga pembagian tugas. **BAB IV** memaparkan hasil dan pembahasan mengenai proses pelaksanaan event, evaluasi keberhasilan program, kendala kegiatan, keberlanjutan program, serta realisasi anggaran biaya. **BAB V** berisi penutup yang mencakup kesimpulan dan saran berdasarkan hasil pelaksanaan program BESTARI.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini memiliki banyak kekurangan, kekeliruan, dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis memohon maaf apabila pada tugas akhir ini terdapat kesalahan dan secara terbuka menerima segala kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Akhir kata, semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan penulis sendiri.

Semarang, 24 Juni 2026

Penulis

ABSTRAK

Kekerasan seksual terhadap anak masih menjadi permasalahan serius di Kota Semarang, terutama pada kelompok remaja usia SMP. Data UPTD PPA Kota Semarang menunjukkan bahwa usia 13–17 tahun termasuk kelompok rentan mengalami kekerasan seksual. Kondisi ini menegaskan perlunya edukasi preventif yang tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga melatih keterampilan perlindungan diri secara langsung. Tugas akhir ini bertujuan meningkatkan keterampilan komunikasi asertif siswa melalui program “BESTARI: Bersama Kenali Batasan Diri dan Lindungi Diri!” dengan metode simulasi roleplay berbasis role card. Program dilaksanakan di SMP Negeri 30 Semarang dengan melibatkan 30 siswa. Pelaksanaan kegiatan terdiri atas tahap pre-event, event, dan pasca-event. Evaluasi dilakukan dengan membandingkan hasil Roleplay 1 dan Roleplay 2 menggunakan lembar observasi komunikasi asertif yang memuat 11 indikator verbal dan non-verbal. Roleplay 1 digunakan untuk mengamati kemampuan awal siswa, sedangkan Roleplay 2 dilakukan setelah sesi refleksi dan pendalaman materi. Hasil observasi menunjukkan peningkatan rata-rata skor dari 20,73 atau 47,12% pada Roleplay 1 menjadi 33,50 atau 76,14% pada Roleplay 2. Setelah kegiatan, 19 siswa berada pada kategori asertif, 6 siswa sangat asertif, dan tidak ada siswa dalam kategori kurang asertif. Hasil ini menunjukkan bahwa program BESTARI dapat menjadi alternatif edukasi interaktif untuk melatih komunikasi asertif sebagai upaya pencegahan risiko kekerasan seksual pada remaja.

Kata kunci: komunikasi asertif, kekerasan seksual, *roleplay*, *role card*, edukasi preventif

ABSTRACT

Sexual violence against children remains a serious issue in Semarang City, particularly among junior high school adolescents. Data from the UPTD PPA of Semarang City indicate that children aged 13–17 years are among the groups vulnerable to sexual violence. This condition highlights the need for preventive education that not only provides information but also directly trains self-protection skills. This final project aimed to improve students' assertive communication skills through the educational program "BESTARI: Bersama Kenali Batasan Diri dan Lindungi Diri!" using a role card-based role-play simulation method. The program was implemented at SMP Negeri 30 Semarang and involved 30 students. The activity consisted of three stages: pre-event, event implementation, and post-event. Program evaluation was conducted by comparing the results of Roleplay 1 and Roleplay 2 using an assertive communication observation sheet consisting of 11 verbal and non-verbal indicators. Roleplay 1 was used to observe students' initial skills, while Roleplay 2 was conducted after reflection and material reinforcement sessions. The results showed an increase in the average score from 20.73 or 47.12% in Roleplay 1 to 33.50 or 76.14% in Roleplay 2. After the program, 19 students were categorized as assertive, 6 students as highly assertive, and no students remained in the less assertive category. These findings indicate that the BESTARI program can serve as an interactive educational alternative to train assertive communication as an effort to prevent the risk of sexual violence among adolescents.

Keywords: child sexual violence, assertive communication, role-play, role card, preventive education

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	13
1.3 Tujuan.....	14
1.4 Manfaat.....	14
1.5 Luaran.....	16
BAB II KAJIAN KARYA TERDAHULU	17
2.1 Kajian Karya Terdahulu.....	17
2.2 Landasan Teori.....	20
2.2.1 Public Relations.....	20
2.2.2 Event Management.....	22
2.2.3 Karakteristik Event.....	23
2.2.4 Fungsi dan Tujuan Manajemen Event.....	24
2.2.5 Proses Manajemen Event.....	25
2.2.6 Educational Event.....	27
2.2.7 Komunikasi Asertif.....	28
2.2.8 Experiential Learning.....	30

2.2.9	Metode Roleplay.....	31
2.2.10	Role Card	34
BAB III METODE PELAKSANAAN.....		36
3.1	Profil Mitra.....	36
3.2	Tahap pelaksanaan Pre-event, Pelaksanaan Event, dan Pasca Event	37
3.2.1	Pre-Event.....	37
3.3	Penyusunan Konsep Acara.....	38
3.2.2	Event	46
3.2.3	Pasca Event	50
3.3	Key Perfomance Indicator (KPI).....	52
3.3.1	Aspek Verbal	52
3.3.2	Aspek Non-Verbal	54
3.3.3	Kategori Penilaian	56
3.4	Keberlanjutan Program.....	56
3.5	Timeline Kegiatan	58
3.6	Gagasan Ide.....	59
3.7	Rancangan Anggaran Belanja	60
3.8	Pembagian Tugas.....	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		66
4.1	Gambaran Umum Permasalahan.....	66
4.2	Analisis Masalah	67
4.3	Analisis Proses Pelaksanaan Event	67
4.3.1	Tahap Pre-Event	68
4.3.2	Tahap Event.....	89
4.3.3	Tahap Pasca	102
4.4	Evaluasi Keberhasilan Program	104
4.4.1	Perbandingan Kemampuan Komunikasi Asertif pada Roleplay Awal dan Roleplay Akhir	105
4.4.2	Rata-Rata Peningkatan Kemampuan Komunikasi Asertif Siswa	107
4.4.3	Perubahan dan Kenaikan Kategori Kemampuan Komunikasi Asertif Siswa	107

4.5	Evaluasi Kegiatan.....	109
4.6	Keberlanjutan Program.....	110
4.7	Realisasi Anggaran Biaya	111
BAB V PENUTUP.....		113
5.1	Kesimpulan	113
5.2	Saran-saran.....	114
5.2.1	Saran Pengembangan Teoritis	114
5.2.2	Saran Bagi Siswa, Sekolah, dan Lingkungan Sekitar	116
DAFTAR PUSTAKA		117
LAMPIRAN		120

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Kekerasan pada Anak di Indonesia Rentang Tahun 2021- 2025.	2
Gambar 1.2 Jumlah Kasus Kekerasan Anak di Indonesia Berdasarkan Provinsi Sepanjang Tahun 2025	3
Gambar 1.3 Jumlah Persebaran Kasus Kekerasan Terhadap Anak di Jawa Tengah	4
Gambar 1.4 Kasus Kekerasan Seksual Pada Anak per-Kecamatan di Kota Semarang periode 1 Januari 2025 - 24 Februari 2026	5
Gambar 2.1 Alur Manajemen Kegiatan	27
Gambar 3.1 Palet Warna Role Card	42
Gambar 3.2 Design Role Card.....	43
Gambar 3.3 Layout Acara	45
Gambar 4.1 Pengambilan Data dengan DP3A Kota Semarang.....	69
Gambar 4.2 Pengambilan Data dengan UPTD PPA DP3A Kota Semarang	69
Gambar 4.3 Koordinasi dengan Dinas Pendidikan Kota Semarang	70
Gambar 4.4 Koordinasi dengan SMP Negeri 30 Semarang.....	71
Gambar 4.5 Penyusunan Proposal Event	72
Gambar 4.6 Koordinasi Lanjutan dengan SMP Negeri 30 Semarang	73
Gambar 4.7 Koordinasi dengan Narasumber	75
Gambar 4.8 Daftar Pembagian Kelompok	76
Gambar 4.9 Tampilan Role Card	81
Gambar 4.10 Desain Packaging Kartu.....	82
Gambar 4.11 Rancangan Nametag Peserta	83
Gambar 4.12 Koordinasi Panitia melalui grup WhatsApp.....	84
Gambar 4.13 Technical Meeting Offline bersama Panitia	85
Gambar 4.14 Konsultasi dengan psikolog UPTD PPA Kota Semarang	86
Gambar 4.15 Technical Meeting bersama Narasumber	87
Gambar 4.16 Briefing Panitia.....	89
Gambar 4.17 Registrasi Peserta.....	91
Gambar 4.18 Pembukaan oleh MC.....	92
Gambar 4.19 Pembukaan oleh Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum.....	92

Gambar 4.20 Dokumentasi Acara.....	93
Gambar 4.21 Pembacaan Prosedur Simulasi Roleplay.....	94
Gambar 4.22 Fasilitator Membantu Peserta.....	95
Gambar 4.23 Sesi Roleplay Awal	95
Gambar 4.24 Pengamat Menyampaikan Pendapat selama Sesi Roleplay	96
Gambar 4.25 Observer Melakukan Penilaian.....	97
Gambar 4.26 Refleksi dan Penguatan Materi oleh Narasumber	98
Gambar 4.27 Sesi Roleplay Akhir	99
Gambar 4.28 Sesi Tanya Jawab	100
Gambar 4.29 Pemberian Hadiah.....	101
Gambar 4.30 Penutupan Acara	102
Gambar 4. 31 Perbandingan Kategori Kemampuan Komunikasi Aserif.....	106

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Penanganan Kasus Kekerasan Terhadap Anak di Kota Semarang periode 1 Januari 2025 - 24 Februari 2026	4
Tabel 1.2 Daftar Program Sosialisasi DP3A Sepanjang Tahun 2025-2026	8
Tabel 3.1 Rundown Keseluruhan.....	44
Tabel 3.2 KPI Aspek Verbal	53
Tabel 3.3 KPI Aspek Non-Verbal	54
Tabel 3. 4 Kategori Penilaian	56
Tabel 3.5 Timeline Kegiatan	58
Tabel 3.6 Rancangan RAB	60
Tabel 3.7 Pembagian Tugas.....	61
Tabel 4.1 Perlengkapan Acara.....	87
Tabel 4.2 Realisasi Rundown Acara	90
Tabel 4.3 Kategori Penilaian	105
Tabel 4.4 Rata-rata Peningkatan Kemampuan Komunikasi Asertif	107
Tabel 4.5 Evaluasi Kegiatan.....	109
Tabel 4.6 Realisasi Anggaran	111

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat izin penelitian.....	120
Lampiran 2. Daftar hadir peserta	121
Lampiran 3. Daftar hadir tamu	123
Lampiran 4. Toefl	124
Lampiran 5. Pengajuan HKI.....	125
Lampiran 7. Modul HKI	127
Lampiran 8. Hasil turnitin	128
Lampiran 9. Hasil Lembar Observasi	128