
PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENCEGAHAN PELECEHAN SEKSUAL DI DUNIA KERJA

Mutiaria Eka Saputri, Arta Uly Siahaan

* Informatics Engineering, Batam State Polytechnic

** Multimedia and Network Engineering, Batam State Polytechnic

ABSTRACT

Keyword:

Perusahaan, Edukasi,

Pelecehan Seksual, Animasi 2D

Penelitian ini bertujuan menciptakan video Animasi 2D yang mudah dipahami serta mengedukasi terkait bentuk-bentuk dan upaya pencegahan pelecehan seksual yang wajib dilakukan oleh karyawan untuk menghindari terjadinya pelecehan seksual dilingkungan kerja.. Penelitian ini mengadopsi metode Villamil-Molina dalam proses pengembangan yang terdiri dari lima tahapan. Adapun pengukuran efektivitas media dilakukan menggunakan EPIC Model dengan empat aspek penilaian, yaitu *empathy*, *persuasion*, *impact*, dan *communication*. Hasil pengujian menunjukkan nilai EPIC Rate sebesar 4,51, termasuk kategori Sangat Efektif. Hal ini membuktikan bahwa "Video Animasi 2D Sebagai Media Edukasi Pelecehan Seksual Didunia Kerja" ini telah berhasil memenuhi tujuan perancangan, yaitu sebagai sarana edukasi yang menarik, komunikatif, serta mampu memberikan dampak positif terhadap pemahaman audiens mengenai pelecehan seksual di dunia kerja. Serta layak dipergunakan sebagai media edukasi terhadap audiens yang berada diperusahaan terutama yang berada di PT.XYZ.

Corresponding Author:

1. INTRODUCTION

Lingkungan kerja mencakup semua hal yang berada di sekeliling pekerja. Seperti yang dinyatakan oleh Nitisemito bahwa "Lingkungan kerja mencakup semua hal yang ada di sekeliling pekerja dan dapat memengaruhi bagaimana mereka melakukan pekerjaan dan tanggung jawab mereka. Setiap perusahaan ingin memberikan yang terbaik kepada karyawan dan perusahaannya untuk mencapai hasil kinerja yang diinginkan.[1] Menurut Rulianti " sebagian hal penting yang perlu diperhatikan oleh setiap perusahaan. adalah lingkungan kerja, karena ini merupakan salah satu kunci keberhasilan perusahaan". Oleh karena itu, perusahaan Berkewajiban untuk menciptakan lingkungan kerja yang aman dan nyaman bagi pekerjanya. [2]

Di lingkungan kerja, pelecehan seksual merupakan permasalahan yang signifikan dan memerlukan perhatian khusus dalam upaya mewujudkan lingkungan yang aman dan inklusif.. Kasus ini dapat terjadi antar sesama rekan kerja, sebagaimana ditemukan pada salah satu perusahaan XYZ yang dikemukakan langsung oleh salah satu pimpinan perusahaan tersebut yang mencatat sebanyak 4 kasus pelecehan seksual dalam kurun waktu pertahun 2023 , yang berdampak pada trauma korban serta menurunkan kualitas lingkungan kerja. Oleh karena itu, pemahaman mengenai hak individu, batasan perilaku yang dapat diterima, serta mekanisme pelaporan menjadi aspek penting dalam upaya pencegahan dan penanganan kasus pelecehan seksual. Edukasi yang tepat diharapkan dapat membekali karyawan dengan kemampuan perlindungan diri, sehingga mampu meminimalkan dampak negatif terhadap kenyamanan, keamanan, serta kinerja individu maupun produktivitas perusahaan.

Seiring dengan perkembangan teknologi, media edukasi berbasis animasi 2D menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam menyampaikan informasi. Animasi 2D mampu menyajikan materi secara visual, menarik, dan mudah dipahami, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan audiens. Media ini juga memungkinkan penyampaian contoh kasus dan solusi secara lebih jelas dan komunikatif.

Dalam penelitian ini, penulis merancang sebuah video animasi 2D bertema “Edukasi Pelecehan Seksual Didunia Kerja ” sebagai media edukasi untuk meningkatkan kesadaran karyawan terhadap hak individu, batasan perilaku yang dapat diterima, serta mekanisme pelaporan yang diharapkan dapat membekali karyawan dengan kemampuan perlindungan diri, sehingga mampu meminimalkan dampak negatif terhadap kenyamanan, keamanan, serta kinerja individu maupun produktivitas perusahaan. Penelitian ini menggunakan metode Villamil-Molina, yang terdiri atas lima tahap pengembangan yaitu development, pre-production, production, post-production, dan delivery [6] Kemudian untuk mengukur efektifitas video animasi 2D yang dihasilkan digunakan metode EPIC Model yang dikembangkan oleh AC Nielsen berdasarkan empat aspek utama yaitu empati, persuasi, pengaruh, dan komunikasi[4]. Dengan Skala Likert sebagai metode pengukuran yang digunakan Skala ini digunakan untuk mengukur tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan responden terhadap pernyataan yang diajukan dalam instrumen penelitian.. [3].

Melalui rancangan media edukasi berbasis animasi ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap upaya pencegahan pelecehan seksual di dunia kerja .

2. RESEARCH METHOD

Dalam perancangannya, peneliti menggunakan metode Villamil-Molina sebagai metode untuk mengembangkan data yang diperoleh sebelumnya. Adapun langkah-langkah yang mencakup perancangan seperti pada gambar 1.



Gambar 1 Tahapan Villamil-Molina

2.1 Tinjauan Pustaka

Berdasarkan penelusuran daftar pustaka mengaitkan beberapa karya ilmiah yang berkaitan dengan Video Animasi 2D edukasi terkait pelecehan seksual yang akan disajikan pada tabel 1.

Tabel 1.Perbandingan Penelitian

No	Judul	Peneliti, Tahun	Domain Penelitian	Metode Penelitian Analisis	Hasil Penelitian
1	Perancangan Video <i>Motion Graphic</i> kenali tubuhmu sebagai Upaya Edukasi Seks untuk Anak Usia 6-12 Tahun.	Alif Abrar Pradana Syah, 2023[5]	Beberapa bagian informasi yang disajikan pada presentasi pendidikan seks anak sulit dipahami dan kurang menarik bagi anak-anak termasuk pada pemilihan bahasanya.	Metode Penelitian Kualitatif	Menghasilkan video yang mampu memberikan inspirasi dan manfaat bagi semua penontonnya terutama dikalangan anak-anak. Dapat disimpulkan melalui hasil survei anime edukasi seks berjudul " <i>Know The Body</i> " menyoroti pembelajaran seks secara mendetail.
2	Analisis Efektivitas Video HSE Induction Berbasis <i>Motion graphic</i> Pada Pekerja di PT Wasco Engineering	Sonia Tasha Camilla dan Fadli Suandi (2023) [6]	Penyampaian materi HSE Induction masih menggunakan slide presentasi dan perlu media yang lebih efektif dalam penyampaian	Metode Villamil - Molina dengan analisis EPIC Model	Menghasilkan video <i>motion graphic</i> dengan durasi 2 menit 53 detik yang memberikan pengalaman baru serta efektif saat proses <i>induction</i> di

	Indonesia		materi serta mengikuti perkembangan teknologi.		departemen HSE.
3	Perancangan Konsep Design Animasi 2d Dengan Teknik <i>Motion Graphic Pop Up</i> Sebagai Peningkatan Daya Tarik Media <i>Advertensi Visual</i>	Widio Rijanto dkk, 2023[7]	Ketersediaan media promosi yang sesuai dengan karakteristik target audiens masih terbatas, terutama pada media berbasis motion graphic..	Villamil-Molina Dan DKV (<i>Design for Visual Communication</i>)	Video Animasi Motion Graphics ini menunjukkan hasil penilaian <i>validator</i> mendapatkan persentase yang tinggi (Layak), sehingga bisa dijadikan sebagai bentuk promosi melalui <i>platform</i> media sosial <i>Instagram</i> dan <i>YouTube</i> .

2.2 Dasar Teori

2.2.1 Animasi

Animasi dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, kehidupan atau roh. Animasi adalah rangkaian gambar tak bergerak yang dibuat agar terlihat seperti hidup. Animasi adalah kumpulan gambar yang saling berhubungan yang diputar dengan cepat untuk membuat video. Kumpulan gambar ini dibuat dan disusun secara berkala sesuai dengan pergerakan gambar sebelumnya. Animasi menggunakan ilusi gerakan untuk membuat objek tampak lebih hidup dan realistis.[8]

2.2.2 Motion Graphic

Motion graphic dapat didefinisikan sebagai media yang mengombinasikan desain grafis dan unsur sinematografi dengan beragam elemen multimedia, seperti objek 2D dan 3D, animasi, ilustrasi, fotografi, video, musik, serta tipografi untuk menyampaikan informasi secara visual dan dinamis.[6]

2.2.3 Pelecehan Seksual

Pelecehan seksual merupakan tindakan yang mencakup berbagai hal: mulai dari ekspresi verbal yang jorok/tidak senonoh (komentar, lelucon dan sebagainya), tindakan tidak pantas (meraba, mencolek, membelai, memeluk dan sebagainya), penyebaran gambar-gambar pornografi/kotor, penyerangan dan pemaksaan seperti memaksakan ciuman atau pelukan, hingga memberikan ancaman kepada perempuan jika menolak melakukan pelayanan seksual, atau bahkan pemerkosaan.

2.2.4 Skala likert

Pengukuran sikap seseorang menggunakan metode Skala Likert melibatkan 5 pilihan skala dari Sangat Setuju sampai Sangat Tidak Setuju. Pendekatan ini digunakan untuk menunjukkan tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan terhadap pertanyaan atau pernyataan.[3]

Tabel 2. Skala Pengujian

Interval	Deskripsi
1,00 – 1,80	Sangat Tidak Efektif
1,81 – 2,60	Tidak Efektif
2,61 – 3,40	Cukup Efektif
3,41 – 4,20	Efektif
4,21 – 5,00	Sangat Efektif

Kemudian dikumpulkan seluruh pengumpulan data responden yang akan dihitung rata-rata setiap dimensi menggunakan rumus sebagai berikut. [6]

Keterangan:

X: Rata – rata nilai dimensi

fi: Frekuensi

$$X = \frac{\sum xi \cdot fi}{N}$$

xi: Nilai

N: Jumlah responden

Lalu, nilai rata-rata dari setiap dimensi yang dihasilkan akan dihitung untuk menentukan nilai tingkat EPIC menggunakan rumus berikut.[6]

Keterangan:

Xem: Dimensi empati

Xpe: Dimensi persuasif

Xim: Dimensi dampak

Xco: Dimensi komunikasi

EPIC rate

$$= \frac{Xem + Xpe + Xim + Xco}{4}$$

2.2.4 EPIC Model

The nielsen company mengembangkan epic model untuk mengukur efektivitas dampak komunikasi (Kurnia dkk,2022) epic model terdiri dari empat dimensi.

1. Empathy

Aspek ini digunakan untuk mengukur sejauh mana video animasi mampu menarik perhatian audiens serta kesesuaiannya dengan kondisi nyata yang berkaitan dengan isu yang diangkat .

2. Persuasion

Aspek ini digunakan untuk mengukur kemampuan video dalam mempengaruhi sikap dan perilaku audiens terhadap isu .

3. Impact

Aspek ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana video memberikan pengaruh terhadap pengetahuan dan sikap audiens.

4. Communication

Aspek ini digunakan untuk menilai kejelasan penyampaian pesan dalam video. (Kusuma dewi dkk,2022)

2.2.5 Villamil-Molina

Dalam perancangan ini, peneliti menggunakan metode Villamil-Molina sebagai metode untuk mengembangkan data yang diperoleh sebelumnya.[6]

a. Development

Tahap ini merupakan tahap penentuan ide serta konsep untuk perancangan video yang akan dibuat. Dimulai dari menentukan ide judul yaitu “ Video Animasi 2d Sebagai Media Edukasi Pelecehan Seksual Di Dunia Kerja ” yang berbentuk video animasi tentang edukasi pelecehan seksual didunia kerja. Tujuan dari perancangan video ini adalah sebagai media edukasi bagi karyawan perusahaan mengenai pelecehan seksual didunia kerja. Berikut spesifikasi produk yang akan dihasilkan dalam tabel 3.

Tabel 3. Spesifikasi Produk

Judul	Video Animasi 2d Sebagai Media Edukasi Pelecehan Seksual Di Dunia Kerja
Durasi	2 Menit 10 Detik
Hasil	Video dengan format .mp4

b. Pre-Production

Langkah selanjutnya pre-production, memfokuskan pada perencanaan visual dan naratif video Edukasi Pelecehan Seksual Didunia Kerja. Tahapan ini bertujuan untuk memastikan pesan edukasi mampu tersampaikan secara efektif kepada target, termasuk *storyboard* yang sesuai dengan ide atau konsep yang dibuat.

1. Konsep Karakter

Beberapa karakter termasuk karakter utama digambarkan sebagai karyawan perusahaan dengan gaya visual sederhana dan konsep faceless. Pemilihan karakter ini bertujuan untuk pendekatan kreatif yang kuat untuk menyampaikan pesan melalui aksi, emosi visual, dan narasi, tanpa bergantung pada sinkronisasi bibir (lip-sync). Agar Cerita berfokus pada emosi dan interaksi karakter dengan lingkungan. Emosi digambarkan melalui gerak tubuh, mata, atau perubahan warna karakter.

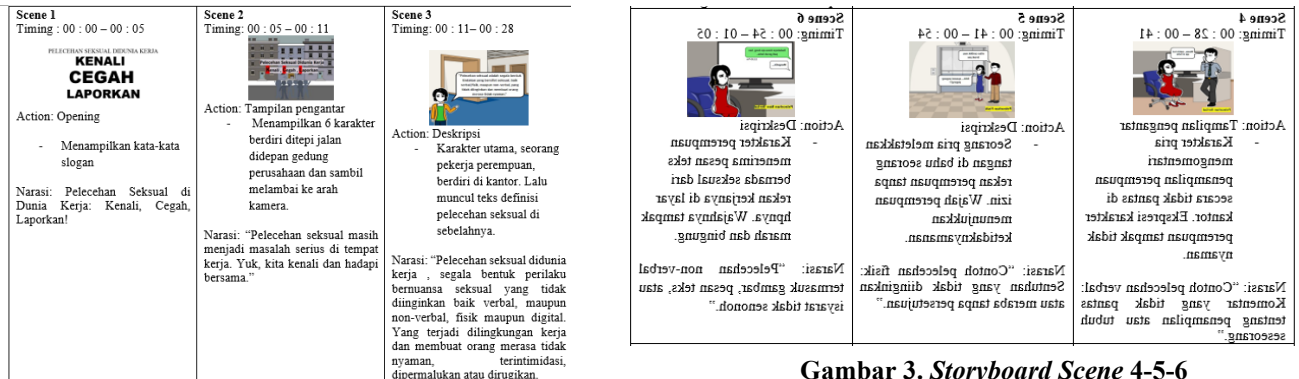
2. Gaya Visual Animasi

Gaya visual animasi menggunakan pendekatan flat illustration dengan warna cerah dan kontras sedang. Pendekatan ini dipilih agar visual mudah dipahami, ringan, dan tidak mencolok. Pengembangan gaya visual animasi dalam penelitian ini terinspirasi dari video edukasi populer seperti kanal "kok bisa?" [10]

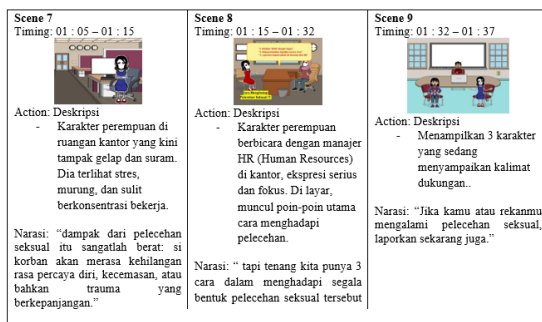
3. Audio dan Narasi

Audio terdiri dari narasi voice-over sebagai penyampai pesan utama serta backsound instrumental dengan tempo sedang untuk mendukung suasana edukatif tanpa mengganggu fokus penonton.

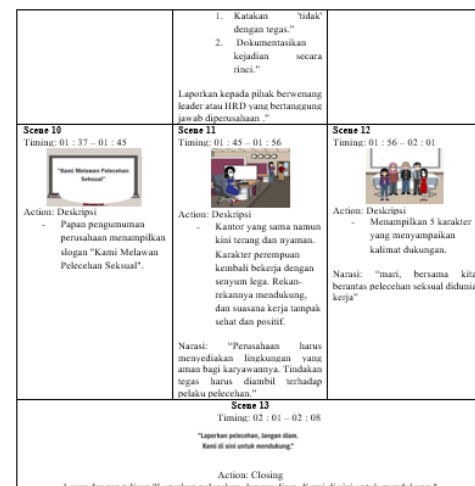
Pembuatan storyboard berfungsi sebagai acuan visual dalam memproduksi video Edukasi yang menjelaskan dan menggambarkan serta mengilustrasikan alur video yang akan dibuat.



Gambar 2. Storyboard Scene 1-2-3



Gambar 4. Storyboard Scene 7-8-9



Gambar 5. Storyboard Scene 10-11-12-13

c. Production

Pada tahap ini, pembuatan aset-aset video dilakukan menggunakan Adobe Illustrator, kemudian diberikan motion dan animasi dengan Adobe After Effects, dan akhirnya aset-aset tersebut disusun menjadi video yang utuh menggunakan Adobe Premiere.

d. Post-production

Pada tahap ini, video animasi yang dihasilkan akan diuji melalui uji alpha dan uji beta melalui penyebaran kuesioner dengan gforms.

1. Pengujian Alpha

Pada tahap alpha testing, media dievaluasi oleh reviewer media dan reviewer informasi. Evaluasi oleh reviewer media didasarkan pada aspek-aspek motion graphic yang dikemukakan oleh Krasner, yaitu aspek spasial, temporal, live action, dan tipografi.[6]

Sedangkan untuk pengujian reviewer informasi, menggunakan aspek yang berhubungan dengan kejelasan, kegunaan, dan relevansi.[6]

Pengujian alpha reviewer media terdiri dari 3 orang ahli media sedangkan pengujian alpha informasi terdiri dari 3 orang ahli materi atau informasi. .

2. Pengujian Beta

Pada beta testing, instrumen yang digunakan adalah kuesioner berdasarkan dimensi EPIC Model seperti Emphaty, Persuasion, Impact, dan Communication.[9]

Pengujian melibatkan 30 responden dari karyawan perusahaan XYZ. Teori menurut Roscoe mengatakan jumlah sampel yang cocok adalah antara 30 hingga 500.[3]

e. *Delivery*

Setelah penyelesaian pengujian dan hasil yang memuaskan, video animasi akan disimpan atau dipublikasikan melalui platform-platform seperti youtube, sharepoint, serta perangkat seperti tv dan ipad di perusahaan.

2 RESULTS AND ANALYSIS

Pada tahap ini dijelaskan hasil penelitian serta analisis yang dilakukan selama proses production, post-production, dan delivery.

3.1. Hasil

1. Production

Pada tahap ini, peneliti merancang desain aset animasi 2D yang diperlukan untuk memproduksi video dengan menggunakan aplikasi Adobe Illustrator(AI), serta melakukan perekaman suara (Dubbing), memilih sound effect, dan tahap penyuntingan menggunakan aplikasi Adobe After Effect(AE) dan Adobe Premiere Pro.

a. Referensi Warna

Referensi warna pada animasi menggunakan dominasi warna biru (#1E3A5F dan #4F86C6) untuk menciptakan kesan profesional dan edukatif yang sesuai dengan lingkungan kerja. Warna merah (#D62828) digunakan pada adegan yang menggambarkan tindakan pelecehan seksual sebagai simbol bahaya dan peringatan. Sementara itu, warna hijau (#52B788) digunakan pada bagian solusi dan pencegahan untuk memberikan kesan aman dan positif. Referensi warna yang digunakan dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Referensi Color Pallette

b. Animasi Karakter

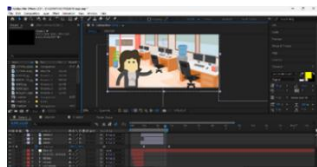
Aset yang dikembangkan berupa 6 karakter pekerja karyawan perusahaan terdiri dari 2 laki-laki dan 4 perempuan, lingkungan kerja (tepi jalan depan gedung perusahaan, ruang kerja, ruang depan lift), teks informatif, serta ikon pendukung yang menggambarkan bentuk pelecehan seksual di dunia kerja. Proses desain aset dan penyuntingan video dapat dilihat pada gambar.



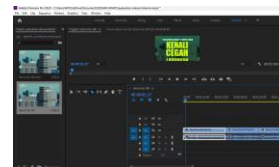
Gambar 7. Moodboard karakter dan lingkungan kantor



Gambar 8. Proses Pembuatan Aset di AI



Gambar 9. Proses Penggabungan di AE



Gambar 10. Proses Penggabungan Dubbing dengan Video di Premier Pro

2. Post Production

Pada tahap *post-production*, video animasi yang telah selesai diproduksi kemudian melalui proses pengujian untuk menilai kualitas media dan ketepatan informasi yang disampaikan. Pengujian dilakukan melalui uji alpha dan uji beta dengan metode penyebaran kuesioner melalui Gforms kepada responden yang telah ditentukan.

Pengujian Alpha

Uji alpha dilakukan dengan melibatkan dua jenis reviewer, yaitu reviewer media dan reviewer informasi. Reviewer media ditujukan kepada 3 orang ahli di bidang multimedia, yaitu dosen multimedia dari Politeknik Negeri Batam serta tim dari sebuah agensi kreatif yang merupakan praktisi industri kreatif yang menjabat sebagai Kepala Desainer pada perusahaan percetakan dengan pengalaman kerja selama 6 tahun di bidang desain dan multimedia. Responden yang ditujukan disajikan pada gambar 11.

	Timestamp	Nama	Jabatan
1	06/04/2026 17:23:18	A1	design grafis
2	07/04/2026 17:31:46	A2	Dosen
3	07/04/2026 19:29:03	A3	Kalab-IF

Gambar 11. Responden Reviewer Alpha Media

Kompetensi tersebut menjadi dasar pemilihan responden *reviewer* media yang memberikan penilaian melalui aspek *spasial*, *temporal*, *Live Action*, dan *tipografi*. Hasil pengujian *Alpha reviewer* media disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Pengujian Alpha Reviewer Media

Aspek	No	Deskripsi Pertanyaan	Kode Penilai			Jumlah Skor	Rata-rata
			A1	A2	A3		
<i>Spasial</i>	1	Letak objek dan elemen visual dalam video sudah tepat dan proporsional	4	5	3	12	4
	2	Ukuran objek animasi dan teks sesuai dengan komposisi tampilan video	5	5	4	14	4,67
<i>Temporal</i>	1	Durasi setiap adegan sesuai dengan kebutuhan penyampaian pesan	4	5	3	12	4
	2	Pergerakan animasi antar-objek terasa halus dan selaras dengan narasi	4	4	2	10	3,33
	3	Tempo dan timing animasi sesuai dengan alur cerita dan musik latar	5	4	2	11	3,67
<i>Live Action</i>	1	Objek dan karakter dalam animasi terlihat jelas dan mudah dikenali	3	5	4	12	4
	2	Transisi antar-scene berjalan halus dan tidak mengganggu kenyamanan menonton	4	5	2	11	3,67
	3	Penggunaan warna mendukung visual pada video	5	5	3	13	4,33
<i>Typography</i>	1	Ukuran teks dan font mudah dibaca	5	4	3	12	4
	2	Teks muncul dengan waktu yang cukup untuk dibaca penonton	5	4	4	13	4,33
Jumlah			44	46	30	120	40
Rata-rata Penilaian			4,4	4,6	3	12	4
Keterangan			SS	SS	C		S

Hasil rata-rata sebesar 4,00 menunjukkan bahwa kualitas media video animasi 2D yang dikembangkan termasuk dalam kategori **setuju**. Dalam hal ini menyatakan bahwa informasi yang ada didalam video animasi 2D Pelecehan Seksual Didunia Kerja yang dihasilkan sesuai dan dapat mengedukasi karyawan.

Selanjutnya dilakukan pengujian yang ditujukan kepada 3 orang ahli materi atau informasi. Yakni, senior HSE perusahaan XYZ yang memiliki pengalaman kerja lebih dari 5 tahun. Dalam pelaksanaan tugasnya, HSE berperan dalam menangani, memantau, dan menindak

lanjuti berbagai permasalahan yang berkaitan dengan keselamatan, kesehatan kerja, serta kasus pelecehan seksual di lingkungan kerja. Responden yang ditunjukkan disajikan pada gambar 12.

1	Timestamp	NAMA	JABATAN
2	14/04/2026 11:42:21	A1	HSE
3	14/04/2026 11:45:07	A2	HSE
4	14/04/2026 11:59:13	A3	HSE

Gambar 12. Responden Reviewer Alpha Informasi

Kompetensi tersebut menjadi dasar pemilihan responden sebagai *reviewer* informasi sebagai *reviewer* informasi untuk mengukur kesesuaian aspek-aspek dalam animasi 2D meliputi kejelasan, kegunaan, dan relevansi. Hasil pengujian *alpha reviewer* informasi disajikan pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Pengujian Alpha Reviewer Informasi

Aspek	No	Deskripsi Pertanyaan	Kode Penilai			Jumlah Skor	Rata-rata
			A1	A2	A3		
Kejelasan	1	Pesan Edukasi Pelecehan Seksual Didunia Kerja dalam video disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami	5	5	5	15	5
	2	Narasi, teks, dan visual mendukung pemahaman terhadap isi video	4	5	5	14	4,67
Kegunaan	1	Video animasi 2D ini dapat digunakan sebagai media edukasi di lingkungan perusahaan	5	5	2	12	4
	2	Video ini membantu meningkatkan kesadaran tentang dampak negatif pelecehan seksual	5	5	5	15	5
Relevansi	1	Isi pesan dan visual relevan dengan tujuan pembuatan media edukasi	4	5	5	14	4,67
	2	Informasi dalam video sesuai dengan nilai-nilai moral dan sosial yang ingin ditanamkan	5	5	4	14	4,67
Jumlah			28	30	26	84	28,01
Rata-rata Penilaian			4,67	5	4,33	14	4,67
Keterangan			SS	SS	SS		SS

Hasil rata-rata sebesar 4,67 menunjukkan bahwa kualitas informasi yang disampaikan dalam video termasuk dalam kategori **sangat setuju**. Dalam hal ini menyatakan bahwa secara teknis melalui beberapa aspeknya video animasi 2D Pelecehan Seksual Didunia Kerja telah dinilai berjalan dengan sangat baik untuk dijadikan media edukasi.

Nilai yang tinggi ini menunjukkan bahwa konten video telah berhasil memenuhi tujuan utama sebagai media edukasi, yaitu memberikan pemahaman kepada audiens mengenai bentuk, dampak, dan pencegahan pelecehan seksual di lingkungan kerja. Sehingga dapat disebarluaskan pada target audiensnya pada pengujian *beta*.

Pengujian Beta

Setelah melakukan pengujian alpha pada tahap sebelumnya, selanjutnya dilakukan pengujian beta dengan cara penyebaran kuisioner melalui *Gforms* terhadap 30 responden dari karyawan PT.XYZ untuk mengevaluasi dan mengetahui tingkat efektivitas kualitas sistem video animasi Instrumen penilaian disusun berdasarkan pendekatan EPIC Model yang terdiri atas empat dimensi utama, yaitu Empathy, Persuasion, Impact, dan Communication., dengan menggunakan rentang skala Likert dari 1-5. Hasil uji Beta kuisioner responden disajikan pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Pengujian Beta kuisioner Responden

No	Pertanyaan	Sangat Tidak Efektif	Tidak Efektif	Cukup Efektif	Efektif	Sangat Efekif	Skor Rata-rata	Skor Kumulatif
	Bobot	1	2	3	4	5		
1	<i>Emphaty</i>							
	Video Animasi edukasi pelecehan seksual didunia kerja yang disampaikan tidak membosankan.	0	1	2	10	17	4,43	4,39
	Video Animasi edukasi pelecehan seksual didunia kerja yang disampaikan menarik.	0	1	2	12	15	4,36	
2	<i>Persuasion</i>							
	Video Animasi edukasi pelecehan seksual didunia kerja membuat anda tertarik untuk mengimplementasikan pesan-pesan yang disampaikan.	0	1	0	10	19	4,56	4,53
	Video Animasi dapat menarik perhatian anda tentang pentingnya edukasi pelecehan seksual didunia kerja.	0	1	2	8	19	4,50	
3	<i>Impact</i>							
	Video Animasi memberikan pengetahuan edukasi pelecehan seksual didunia kerja	0	1	2	1	26	4,73	4,61
	Video Animasi memberikan keberanian untuk mengimplementasikan pesan-pesan yang disampaikan.	1	0	1	9	19	4,50	
4	<i>Comunication</i>							
	Video Animasi edukasi pelecehan seksual didunia kerja berhasil menyampaikan informasi dengan jelas dan menarik	0	1	0	10	19	4,56	4,51
	Penyampaian video Animasi edukasi pelecehan seksual didunia kerja memudahkan pemahaman anda	0	1	5	3	21	4,46	

Aspek Empathy (Empati)

Aspek empathy digunakan untuk mengukur sejauh mana video animasi mampu menarik perhatian audiens serta kesesuaiannya dengan kondisi nyata yang berkaitan dengan pelecehan seksual di dunia kerja.

Terdapat dua pernyataan :

Tabel 7. Hasil Perhitungan Aspek Empathy

Pernyataan	Skor Rata-rata
Video Animasi edukasi pelecehan seksual didunia kerja yang disampaikan tidak membosankan.	4,43
Video Animasi edukasi pelecehan seksual didunia kerja yang disampaikan menarik.	4,36

Rata-rata aspek empathy :

$$\frac{4,43 + 4,36}{2} = 4,39$$

Berdasarkan hasil kuesioner, diperoleh nilai rata-rata sebesar **4,39 (Sangat efektif)**. Bahwa video yang disajikan tidak membosankan serta memiliki daya tarik visual yang tinggi. Hal ini dipengaruhi oleh penggunaan animasi 2D yang komunikatif, pemilihan warna yang menarik, serta alur cerita yang relevan dengan kondisi dunia kerja. Visualisasi kasus pelecehan seksual yang disampaikan secara ringan namun tetap informatif membuat audiens lebih nyaman dalam menerima materi yang tergolong sensitif. Namun, beberapa responden menyarankan agar variasi karakter dan latar cerita diperluas agar lebih mewakili berbagai kondisi lingkungan kerja yang berbeda.

Aspek Persuasion (Persuasi)

Aspek persuasion digunakan untuk mengukur kemampuan video dalam mempengaruhi sikap dan perilaku audiens terhadap isu pelecehan seksual di dunia kerja.

Terdapat dua pernyataan :

Tabel 8. Hasil Perhitungan Aspek Persuasion

Pernyataan	Skor Rata-rata
Video Animasi edukasi pelecehan seksual di dunia kerja membuat anda tertarik untuk mengimplementasikan pesan-pesan yang disampaikan.	4,56
Video Animasi dapat menarik perhatian anda tentang pentingnya edukasi pelecehan seksual di dunia kerja.	4,50

Rata-rata aspek persuasion :

$$\frac{4,56 + 4,50}{2} = 4,53$$

Berdasarkan hasil kuesioner, diperoleh nilai rata-rata sebesar **4,53 (Sangat efektif)** dalam memberikan daya persuasi yang sangat kuat. Responden tidak hanya tertarik, tetapi juga terdorong untuk memahami dan menerapkan pesan yang disampaikan. Video berhasil meningkatkan kesadaran audiens terhadap pentingnya edukasi pelecehan seksual di dunia kerja. Hal ini dipengaruhi oleh penyampaian pesan yang jelas, contoh kasus yang relevan, serta pendekatan visual yang baik.

Aspek Impact (Dampak)

Aspek impact bertujuan untuk mengukur sejauh mana video memberikan pengaruh terhadap pengetahuan dan sikap audiens.

Terdapat dua pernyataan :

Tabel 9. Hasil Perhitungan Aspek Impact

Pernyataan	Skor Rata-rata
Video Animasi memberikan pengetahuan edukasi pelecehan seksual di dunia kerja	4,73
Video Animasi memberikan keberanian untuk mengimplementasikan pesan-pesan yang disampaikan.	4,50

Rata-rata aspek impact :

$$\frac{4,73 + 4,50}{2} = 4,61$$

Berdasarkan hasil kuesioner, diperoleh nilai rata-rata sebesar **4,61 (Sangat efektif)**. Dalam meningkatkan pemahaman audiens mengenai pelecehan seksual di dunia kerja. Selain memberikan pengetahuan baru, video juga mampu menumbuhkan keberanian bagi audiens untuk mengambil sikap terhadap situasi yang berkaitan dengan pelecehan seksual. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dirancang tidak hanya informatif tetapi juga berdampak secara psikologis dan sosial.

Aspek *communication* (Komunikasi)

Aspek *communication* digunakan untuk menilai kejelasan penyampaian pesan dalam video animasi.

Terdapat dua pernyataan :

Tabel 10. Hasil Perhitungan Aspek *communication*

Pernyataan	Skor Rata-rata
Video Animasi edukasi pelecehan seksual di dunia kerja berhasil menyampaikan informasi dengan jelas dan menarik	4,56
Penyampaian video Animasi edukasi pelecehan seksual di dunia kerja memudahkan pemahaman anda	4,46

Rata-rata aspek *communication* :

$$\frac{4,56 + 4,46}{2} = 4,51$$

Berdasarkan hasil kuesioner, diperoleh nilai rata-rata sebesar **4,51 (Sangat efektif)** mampu menyampaikan informasi secara jelas dan mudah dipahami oleh audiens. Struktur alur cerita yang sistematis serta penggunaan bahasa yang sederhana menjadi faktor utama keberhasilan aspek komunikasi. Selain itu, dukungan visual animasi membantu memperjelas pesan yang disampaikan, sehingga audiens dapat memahami materi dengan lebih cepat dan efektif.

3. Delivery

Setelah tahap pengujian selesai dan hasilnya positif, maka "Video Animasi 2D Sebagai Media Edukasi Pelecehan Seksual Di Dunia Kerja" siap dipublikasikan melalui platform-platform seperti youtube dan sharepoint perusahaan agar dapat diakses oleh karyawan secara fleksibel.. Selain itu, video dapat ditayangkan pada televisi milik perusahaan yang berada di area kantin, yang selama ini digunakan sebagai media penyampaian informasi dan sosialisasi kepada karyawan. Penayangan di area tersebut memungkinkan video edukasi dapat dilihat oleh karyawan saat waktu istirahat atau berkumpul di lingkungan kerja. Selain televisi, video juga dapat ditampilkan melalui tablet milik perusahaan yang digunakan pada kegiatan seminar, pelatihan, atau program edukasi terkait pencegahan pelecehan seksual di lingkungan kerja, sehingga materi dapat disampaikan secara lebih terarah kepada peserta.

3.2. Analisis

Hasil *EPIC RATE*

Selanjutnya dilakukan perhitungan nilai EPIC Rate untuk mengetahui tingkat efektivitas keseluruhan media yang dirancang. Skor rata-rata setiap aspek disajikan pada tabel 9.

Tabel 11. Skor Rata-Rata Setiap Aspek

Aspek EPIC Model	Skor Rata-rata	Keterangan
<i>Empathy</i>	4,39	Sangat Efektif
<i>Persuasion</i>	4,53	Sangat Efektif
<i>Impact</i>	4,61	Sangat Efektif
<i>Communication</i>	4,51	Sangat Efektif

$$\begin{aligned}
 EPIC \text{ rate} &= \frac{Empathy + Persuasion + impact + Communication}{4} \\
 &= \frac{4,39+4,53+4,61+4,51}{4} = 4,51
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh nilai EPIC Rate sebesar **4,51** yang termasuk dalam kategori **sangat efektif** dalam meningkatkan pemahaman karyawan mengenai bentuk-bentuk pelecehan seksual di dunia kerja dan upaya pencegahan pelecehan seksual di dunia kerja.

Secara keseluruhan, seluruh aspek dalam EPIC Model berada pada kategori sangat efektif, yang menunjukkan bahwa "Video Animasi 2D Sebagai Media Edukasi Pelecehan Seksual Di dunia Kerja" ini telah dinyatakan memenuhi standar/layak sebagai media edukasi yang baik untuk dipergunakan sebagai media edukasi terhadap audiens yang berada di perusahaan terutama yang berada di PT.XYZ.

4 CONCLUSION

Berdasarkan hasil proses perancangan, implementasi, dan pengujian penelitian "Perancangan Video Animasi 2D sebagai Media Pencegahan Edukasi Pelecehan Seksual di Dunia Kerja", maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Perancangan video animasi 2D mengenai pencegahan pelecehan seksual di dunia kerja dilakukan menggunakan metode Villamil-Molina. Hasil dari perancangan tersebut berupa video berformat MP4 dengan durasi 2 menit 10 detik yang dilengkapi elemen animasi, teks, dan dubbing sebagai media penyampaian informasi. Video ini dirancang untuk memberikan edukasi mengenai bentuk-bentuk pelecehan seksual serta upaya pencegahannya di lingkungan kerja dengan cara yang mudah dipahami oleh audiens. Dengan terciptanya media edukasi tersebut, tujuan pertama penelitian ini dapat dinyatakan telah tercapai.
2. Mengetahui efektivitas pemahaman karyawan melalui video animasi 2D sebagai media edukasi. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode EPIC Model terhadap 30 responden, diperoleh nilai rata-rata EPIC Rate sebesar 4,51 dengan kategori sangat efektif yang mampu meningkatkan pemahaman karyawan mengenai bentuk-bentuk pelecehan seksual di dunia kerja dan upaya pencegahan pelecehan seksual di dunia kerja. Dengan demikian, tujuan kedua penelitian juga telah tercapai.
3. Penelitian ini menggunakan responden dengan jumlah perempuan yang lebih banyak dibandingkan laki-laki. Hal tersebut disebabkan karena topik pelecehan seksual di dunia kerja sering dikaitkan dengan korban perempuan. Namun demikian, pelecehan seksual pada dasarnya dapat dialami oleh siapa saja tanpa memandang jenis kelamin. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah responden yang lebih seimbang agar diperoleh perspektif yang lebih beragam mengenai efektivitas media edukasi yang dikembangkan.

Selain itu, video animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini berfokus pada pengenalan bentuk-bentuk pelecehan seksual, dampak yang ditimbulkan, dan pentingnya kesadaran terhadap isu tersebut. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan materi yang lebih komprehensif dengan menambahkan informasi mengenai upaya perlindungan diri, langkah-langkah penanganan ketika mengalami pelecehan seksual, serta mekanisme pelaporan yang dapat dilakukan oleh korban maupun saksi di lingkungan kerja.

4. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan penggalan data lebih lanjut terhadap responden yang memberikan penilaian negatif atau berbeda dari mayoritas responden, sehingga dapat diperoleh masukan yang lebih mendalam untuk penyempurnaan media edukasi yang dikembangkan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa video animasi 2D yang dirancang telah berhasil memenuhi tujuan penelitian, yaitu sebagai media edukasi yang efektif, menarik, dan mampu meningkatkan kesadaran karyawan terhadap isu pelecehan seksual di dunia kerja.

REFERENCES

- [1] Iskandar, D., & Yusnandar, W. (2021, August). Peranan Kinerja Karyawan: Berpengaruh Motivasi dan Lingkungan Kerja. In Seminar Nasional Teknologi Edukasi Sosial Dan Humaniora (Vol. 1, No. 1, pp. 99-110). R. Arulmozhiyal and K. Baskaran, "Implementation of a Fuzzy PI Controller for Speed Control of Induction Motors Using FPGA," *Journal of Power Electronics*, vol. 10, pp. 65-71, 2010.
- [2] Rulianti, E., & Nurpribadi, G. (2023). Pengaruh Motivasi Kerja, Lingkungan Kerja dan Pengembangan Karir Terhadap Kepuasan Kerja Karyawan. *Jesya (Jurnal Ekonomi dan Ekonomi Syariah)*, 6(1), 849-858.
- [3] Simbolon, A. C. E., & Suandi, F. (2022). Motion Graphic Dalam Perancangan Media Promosi Produk Suplemen Di Starsfits. *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 6(1), 79-88.
- [4] Negara, L. I. S., Rahmadianto, S. A., & Nugroho, D. P. (2022). Perancangan video animasi 2D cerita Putri Mandalika sebagai upaya pelestarian budaya untuk anak sekolah dasar. *SAINSBERTEK Jurnal Ilmiah Sains & Teknologi*, 3(1), 216-231.
- [5] Syah, A. A. P. (2023). TA: Perancangan Video Motion Graphic Kenali Tubuhmu sebagai Upaya Edukasi Seks untuk Anak Usia 6-12 Tahun (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika)."
- [6] Camilla, S. T., & Suandi, F. (2023). Analisis Efektivitas Video HSE Induction Berbasis Motion Graphic Pada Pekerja di PT Wasco Engineering Indonesia. *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, 7(1). <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN>
- [7] Rijanto, W., Fauziah, F., & Padhillah, F. (2023). PERANCANGAN KONSEP DESIGN ANIMASI 2D DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC POP UP SEBAGAI PENINGKATAN DAYA TARIK MEDIA ADVERTENSI VISUAL. *INFORMATIKA SAINS TEKNOLOGI*, 1(1), 67-82.
- [8] "ANIMASI MEDIA PEMBELAJARAN SOSIALISASI ANTI KORUPSI DI INDONESIA UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS."
- [9] Ali, M. C., Siahaan, A. U., & Irwanda, M. (2021). Media Promosi Gudnyus. id Berbasis Motion Graphic. *JOURNAL OF APPLIED MULTIMEDIA AND NETWORKING*, 5(1), 76-84.
- [10] "kok_bisa_channel.ris".