

## EDUKASI PREVENTIF PADA MAHASISWA DALAM MENANGANI PELAPORAN KASUS KEKERASAN SEKSUAL MELALUI APLIKASI PINTAR (BESTIEQ) DAN FILM PENDEK

Dewi Rahmawati<sup>1</sup>, Fayza Fatika Meylandinniah<sup>2</sup>, Shyabina Rahma Fasha<sup>3</sup>, Stefani Auli Fasha<sup>4</sup>, Tian Tarsiah<sup>5</sup>, Muhamad Hutbi<sup>6</sup>, Edi Suherlan<sup>7</sup>, Suhroji Adha<sup>8</sup>

<sup>1,2,4,5</sup>) Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Faletahan

<sup>3</sup>) Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknik, Universitas Faletahan

<sup>6,7</sup>) Program Studi Informatika, Fakultas Sains dan Teknik, Universitas Faletahan

<sup>8</sup>) Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Faletahan

email: deginafa13@gmail.com

### Abstrak

Permasalahan kasus kekerasan seksual adalah meningkatnya jumlah kasus kekerasan seksual yang diakibatkan oleh adanya persepsi dari masyarakat yang dapat ditoleransi atau hal yang biasa, kuatnya budaya patriarki dan penegakkan hukum yang masih lemah. Kekerasan seksual sering terjadi di lingkungan akademik dan kasusnya selalu ada serta korbannya masih belum berani melaporkan diri. Tujuan pengabdian masyarakat adalah memberikan edukasi kepada mahasiswa/i Universitas Faletahan untuk berani speak up apabila telah mengalami kekerasan seksual dengan menggunakan aplikasi pintar "BestieQ". Hal ini dilakukan untuk melihat fenomena kejadian dan melakukan penanganan apabila telah terjadinya kekerasan seksual di Universitas Faletahan serta memulihkan kembali kesehatan mental pada korban pascatrauma bersama konselor profesional. Kegiatan pengabdian masyarakat ini telah dilakukan melalui 3 tahap kegiatan. Pada tahap pertama dilakukan uji kelayakan aplikasi "BestieQ" dengan menggunakan kuesioner System Usability Scale dan didapatkan nilai 82,25 yang berarti aplikasi ini berada dalam kategori good/baik. Pada tahap kedua dilakukan pengenalan aplikasi "BestieQ" kepada mahasiswa/i melalui pemberian edukasi penayangan film pendek pada saat perayaan dies natalis ke-5 Universitas Faletahan. Pada tahap terakhir dilakukan evaluasi survei kepuasan aplikasi "BestieQ" dan terjadi peningkatan dengan nilai 80,25 yang berarti aplikasi ini berada dalam kategori good/baik. Aplikasi "BestieQ" merupakan sebuah aplikasi digital berbasis Android yang bersifat "friendly" bagi korban kekerasan seksual serta dapat memulihkan kesehatan mental pada korbannya.

**Kata kunci:** Aplikasi, Akademik, Kekerasan, Seksual

### Abstract

The problem with sexual violence cases is the increasing number of cases of sexual violence which is caused by society's perception that it is tolerable or normal, the strong patriarchal culture and weak law enforcement. Sexual violence often occurs in academic environments and there are always cases and victims still do not have the courage to report themselves. The aim of community service is to provide education to Faletahan University students to have the courage to speak up if they have experienced sexual violence by using the smart application "BestieQ". This was done to look at the phenomenon of the incident and carry out treatment if sexual violence had occurred at Faletahan University as well as restore the mental health of post-traumatic victims together with professional counselors. This community service activity has been carried out through 3 stages of activity. In the first stage, a feasibility test of the "BestieQ" application was carried out using the System Usability Scale questionnaire and a score of 75.25 was obtained, which means this application is in the good category. In the second stage, the "BestieQ" application was introduced to students by providing education by showing a short film during the celebration of the 5th anniversary of Faletahan University. In the final stage, an evaluation of the satisfaction survey of the "BestieQ" application was carried out and there was an increase with a score of 82.25, which means this application is in the good category. The "BestieQ" application is an Android-based digital application that is "friendly" for victims of sexual violence and can restore mental health to victims.

**Keywords:** Application, Academic, Violence, Sexual

### PENDAHULUAN

Kekerasan seksual merupakan tindakan yang bersifat melecehkan, merendahkan, menyerang tubuh baik secara fisik atau psikologis sehingga dapat mengganggu kesehatan mental pada korbannya.

Tingginya angka kekerasan seksual terutama pada kelompok perempuan menjadi folemik utama yang perlu mendapatkan perhatian serius dari berbagai pihak. Angka kekerasan seksual berdasarkan data WHO pada tahun 2018 dilakukan survei sebanyak 161 negara dilaporkan ada 500 ribu kasus per tahunnya atau pelecehan seksual yang mengalami tindakan kurang menyenangkan dari pasangannya dan sebanyak 6% atau sekitar 30.000 kasus diantaranya mendapatkan kekerasan dari orang yang tidak dikenal. Sedangkan data Nasional yang didapat dari Catatan Tahunan Komnas Perempuan 2018, di Indonesia jumlah kekerasan terhadap perempuan ialah 406.178 kasus dan mengalami kenaikan sebesar 6% pada tahun 2019 dengan total jumlah 431.471 kasus (Prya Pradnyandari, 2021)).

Permasalahan pada pelecehan seksual adalah meningkatnya jumlah kasus kekerasan seksual ini diakibatkan oleh adanya persepsi dari masyarakat yang dapat ditoleransi atau hal yang biasa, faktor ketimpangan relasi kuasa, kuatnya budaya patriarki dan penegakkan hukum yang masih lemah (Purbasari & Juardi, n.d.) Selain itu, faktor pemicu lainnya ialah minimnya reaksi dari aksi kekerasan, korban yang sering disalahkan karena dianggap tidak mampu menjaga dirinya dan kesalahan persepsi dalam melihat kondisi kekerasan sehingga korban cenderung tidak berani mengungkapkan trauma yang dialaminya (Ghiffari & Adriyansyah, 2022). Kekerasan seksual dapat terjadi pada siapa saja dan dimana saja. Kekerasan seksual sering terjadi di lingkungan umum salah satunya lingkungan akademik.

Perguruan tinggi merupakan lembaga akademik yang memiliki tugas menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran berdasarkan kebudayaan kebangsaan Indonesia. Namun kenyataannya walaupun perguruan tinggi bertugas menjadi Institusi pendidik, kasus kekerasan seksual di lingkungan akademik tidak dapat dihindari dan kasusnya selalu ada serta korbannya masih belum berani melaporkan diri. Hal ini diperkuat dari data Bastian & Simamora, (2022) yang melakukan survei pada 79 kampus di 29 kota di Indonesia dan diperoleh data sekitar 63% kasus kekerasan seksual tidak dilaporkan dengan alasan menjaga nama baik kampus. Jumlah korban kekerasan seksual pada perempuan mencapai 90% dan sisanya 10% terhadap laki laki.

Dengan banyaknya kasus tersebut di lingkungan akademik, khususnya perguruan tinggi maka Kementerian Pendidikan mengeluarkan sebuah Permendikbud No. 30 Tahun 2021 mengenai pembentukan Satuan Tugas Pencegahan dan Penanganan Kekerasan Seksual (PPKS) sebagai sebuah respon untuk mengatasi kekerasan seksual di lingkungan akademik. Satgas perlu memberikan pemahaman kepada para mahasiswa/mahasiswi dan akademisi bahwa kasus kekerasan seksual yang terjadi dapat dilaporkan dan mendapatkan tindak lanjut sesuai dengan aturan yang tertulis dalam Permendikbud tersebut, namun masih banyak kasus yang tidak dilaporkan dikarenakan beberapa hal psikologis yang mempengaruhi korban (Bastian & Simamora, 2022).

Sebagai dampak dari kekerasan seksual tersebut, korban mengalami trauma baik secara fisik maupun psikologis yang akhirnya mempengaruhi korban untuk melakukan pelaporan. Secara fisiologis berupa muncul penyakit seksual menular, kerusakan organ reproduksi yang berakibat lebih fatal. Secara psikologis, dampak tersebut akan mempengaruhi proses belajar dan depresi. Secara sosial berupa merasa terkucilkan, terintimidasi, terbuang dan dampak lainnya. Besarnya dampak buruk yang terjadi berpengaruh terhadap keberhasilan pemulihan korban pasca trauma terutama dalam membangkitkan kesehatan mentalnya kembali. Sehingga perlu adanya resiliensi pasca trauma melalui wadah yang friendly bagi pada korban kekerasan seksual (Nahdli Puspita et al., 2022).

Berdasarkan fenomena tersebut, perlunya perancangan Aplikasi Berbasis Android tentang emergency application sebagai upaya menghentikan kekerasan seksual yang mampu menjaga privasi korban sekaligus memberikan solusi terkait penatalaksanaan dan konseling rehabilitasi kesehatan mental korban trauma pasca kekerasan seksual yang dinamakan **BestieQ : Smart Application Based On Thinking Methods For Reporting Sexual Violence**. Dengan menggunakan framework Mobile. Dimana tujuan dari aplikasi ini untuk memudahkan korban dalam melaporkan tindak kekerasan yang dialami kapanpun dan dimana pun tanpa perlu merasa takut dan malu karena seluruh data akan dirahasiakan.

Tujuan pengabdian adalah memberikan edukasi kepada mahasiswa Universitas Faletahan dalam menangani pelaporan kasus kekerasan seksual dengan menggunakan aplikasi pintar bernama **BESTIEQ**.

## METODE

Sasaran pemberian edukasi mengenai aplikasi **BestieQ** ini adalah mahasiswa/mahasiswi Universitas Faletahan. Kegiatan ini melibatkan mahasiswa, dosen, satgas PPKS di lingkungan kampus. Kegiatan telah dilaksanakan dan bertempat di Universitas Faletahan. Evaluasi yang telah dilakukan adalah

melakukan pengukuran kepuasan aplikasi **BestieQ** menggunakan kuesioner System Usability Scale (SUS) dalam bentuk diagram pie. Kegiatan telah dilaksanakan pada 06 Agustus 2024 melalui penayangan short film pada saat perayaan dies natalis ke-5 Universitas Faletahan.

Pada tahapan pelaksanaan ini telah dilakukan proses perencanaan dengan pengumpulan data baik secara sekunder maupun primer dengan cara studi literatur dari berbagai referensi nasional dan internasional serta studi pendahuluan langsung pada Satgas PPKS. Setelah ditemukan inti masalah maka dilakukan persiapan penggunaan produk untuk membuat aplikasi **BestieQ**. Aplikasi **BestieQ** dirancang dan dilengkapi dengan berbagai fitur untuk melakukan pengaduan atau pelaporan kekerasan seksual. Perancangan fitur tersebut dibuat dengan perancangan sistem SDLC atau Waterfall. Evaluasi yang akan dilakukan yaitu dengan cara pengujian aplikasi secara langsung dengan mahasiswa yang ada di lingkungan Universitas Faletahan, sehingga bisa mengetahui seberapa besar efektifitas dan kekurangan yang ada pada aplikasi yang telah dibuat. Berikut ini penjelasan dan alur kegiatan pengabdian masyarakat:

### 1. Proses Perencanaan

#### a. Tahapan Persiapan Poduk (Alat dan Bahan/Perangkat)

Perangkat yang dipersiapkan untuk pembuatan inovasi aplikasi ini berupa handphone android, laptop atau komputer, program aplikasi Codular Creator, Photopea, Photoshop, Kuota unlimited bandwitch serta server atau hosting

#### b. Pengumpulan Data Sekunder (Ide)

Tahapan ini dilakukan secara daring berupa kegiatan literature review bersumber dari rujukan artikel ilmiah terkait BestieQ: Smart Application Based On Thinking Methods For Reporting Sexual Violence. Hasil penelusuran dari berbagai sumber diperoleh data bahwa pada aplikasi pintar berbasis Android terbukti dapat menjadi media yang bersifat "Friendly" bagi korban maupun pendamping untuk tidak takut melaporkan segala tindakan kekerasan seksual yang dialami maupun yang di lihat oleh civitas akademik. Pada aplikasi "BestieQ" bukan hanya sistem pelaporan saja, tetapi juga memfasilitasi penanganan masalah kesehatan mental akibat dampak trauma dari kekerasan seksual, berupa adanya fitur pendampingan dan komunikasi bersama dengan konselor di dalam aplikasi tersebut dengan metode desain of thinking yang terhubung dengan konselor yang dapat dipilih oleh korban serta dapat menjaga privasi, maka korban merasa lebih bisa terbuka dan bercerita mengenai pelecehan yang diterimanya tanpa merasa takut atau dipojokkan oleh individu lainnya karena bersifat privasi. Keunggulan ini membuat inovasi prototype bernama "BestieQ" berpotensi menjadi solusi sederhana dari permasalahan korban yang mengalami kekerasan pelecehan seksual yang tidak berani melakukan speak up.

#### c. Pengumpulan Data Primer (Studi Pendahuluan)

Tahapan ini dilakukan secara luring melalui pertemuan langsung dengan pihak Satgas PPKS di Universitas Faletahan Kota Serang-Banten. Selain itu, diperoleh informasi bahwa minimnya data mahasiswa yang berani speak up atas kasus kejahatan pelecehan seksual yang di alaminya sehingga korban dikhawatirkan dapat mengalami depresi karena merasa tak ada pihak yang membantunya. Permasalahan ini menjadi dasar dari pembuatan aplikasi digital berbasis android bernama "BestieQ" yang menjadi salah satu solusi yang inovatif untuk memberikan wadah bagi korban agar dapat berani menyampaikan permasalahan akibat trauma yang dialaminya tanpa merasa khawatir akan terbongkar privasinya, dapat melaporkan kronologis kejadian yang terkoneksi ke satgas PPKS Universitas Faletahan, sehingga korban langsung mendapatkan perlindungan serta penanganan yang tepat sesuai dengan kronologi yang terjadi.

### 2. Proses Perancangan Desain dan Checking of Digital Product

Perancangan desain ini mengacu pada rujukan mengenai komponen dalam aplikasi berupa konsultasi, laporan kejadian, E-news serta SOS tombol emergency. Komponen tersebut dibuat dalam bentuk aplikasi digital berbasis android yang ditampilkan dalam fitur sebagai berikut:

#### a. Halaman Awal BestieQ

Halaman awal ini lah yang akan dilihat oleh user ketika baru pertama kali mengakses aplikasi "BestieQ"

#### b. Halaman Home

1. Lapor Yuk!

Menu ini berfungsi untuk melaporkan segala bentuk tindak kekerasan seksual, baik yang dialami oleh diri sendiri maupun orang lain. Ketika user memilih fitur lapor maka user bisa melaporkan segala tindak kejahatan dengan memasukkan seluruh data yang dibutuhkan.

2. Konsultasi

Menu ini berfungsi agar user dapat menyampaikan segala kejadian atau peristiwa yang dialaminya, pada menu ini akan disediakan media chat antara korban dan konselor yang telah di atur dan korban bisa memilih beberapa konselor yang ada tanpa khawatir privasinya terbongkar.

3. E-News

Menu ini bertujuan untuk membantu user untuk mengetahui informasi dan edukasi tips/trick tentang kekerasan seksual yang terjadi di lingkungan akademis maupun masyarakat sekitar.

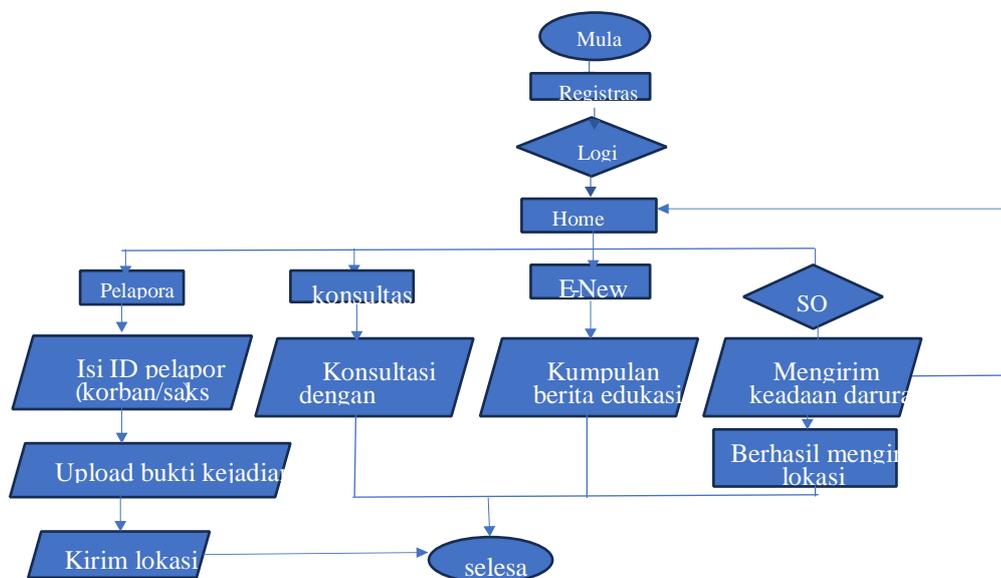
4. Emergency button atau SOS

Menu ini berfungsi sebagai tombol emergency. Ketika user menekan tombol emergency atau SOS dihalaman home maka aplikasi akan secara otomatis mengirimkan lokasi user kepada kontak satgas PPKS Faletahan yang sudah diatur dan juga menghubungi kontak emergency. Aplikasi juga akan menampilkan lokasi satgas berada sehingga bisa langsung datang dan memberikan bantuan kepada user, lokasi pada aplikasi juga tidak ada batasan jarak.



Gambar 1. Tampilan Aplikasi BestieQ dan Log Book Panduan Aplikasi

3. Alur Pelaksanaan



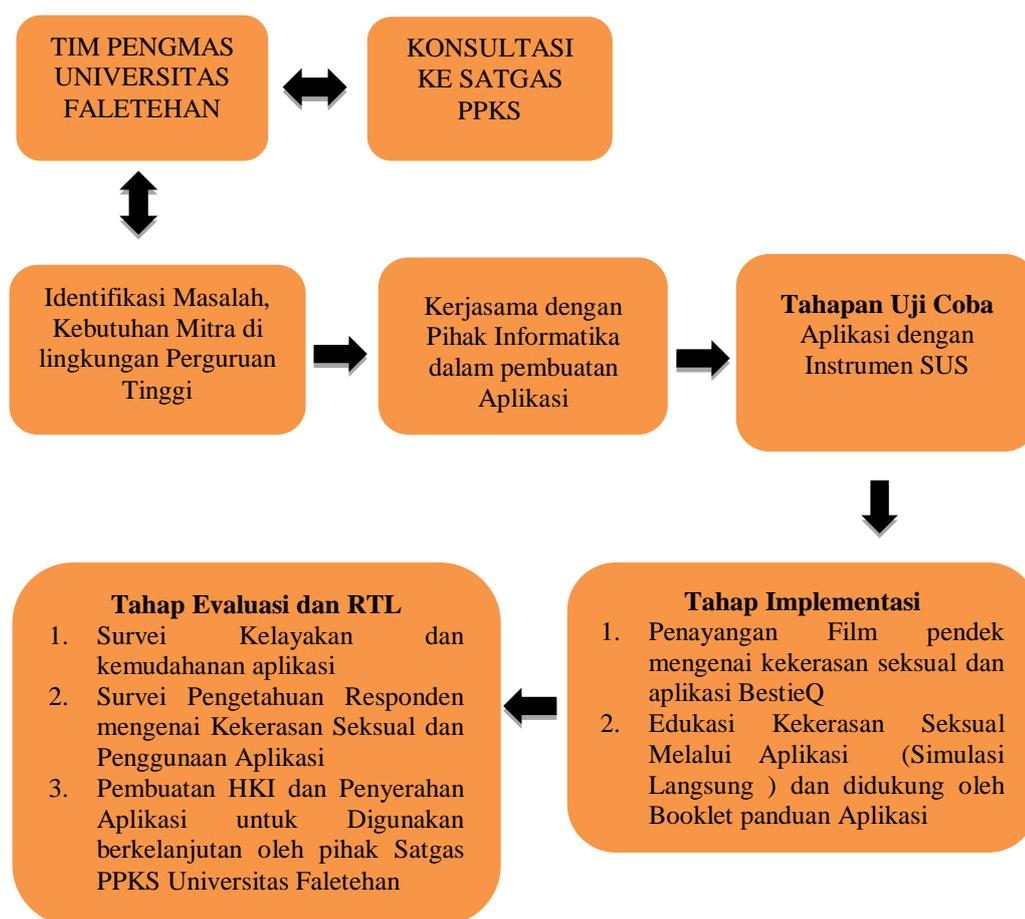
Skema 1. Alur Penggunaan Aplikasi

4. Rencana Evaluasi atau Prediksi Penerimaan Masyarakat

Tahapan ini berupa rencana pengujian atau uji coba langsung kepada mahasiswa dan melakukan survei tingkat kepuasan serta kemudahan penggunaan aplikasi dengan instrumen kuesioner System

Usability Scale (SUS), dan kemudian akan diuji coba tahap pertama kepada 12 mahasiswa, dan pada tahap kedua kepada 20 mahasiswa, ditampilkan dalam bentuk tabulasi data (diagram pie) dari aplikasi digital fungsional “BestieQ” ini. “BestieQ” merupakan sebuah aplikasi digital berbasis Android yang berfungsi untuk pendampingan serta perlindungan terhadap korban hingga penenaan sanksi baik administratif serta pemulihan korban kejahatan pelecehan agar bisa mendapatkan hak dan keadilan, yang berbasis android sehingga bisa di akses oleh siapapun dan kapanpun, serta dapat diakses dengan mudah dalam mode online.

Selain itu, sebagai langkah menyebarluaskan informasi aplikasi ini sebagai bagian media edukasi maka tim membuat film pendek mengenai kekerasan seksual dan langkah - langkah penggunaan aplikasi BestieQ yang ditayangkan di Aula Graha pada mahasiswa Universitas Faletehan. Setelah itu, dilakukan evaluasi terkait pengetahuan responden baik sebelum maupun setelah dilakukan edukasi berbasis aplikasi dan film. Adapun seluruh kegiatan terangkum dalam alur pelaksanaan sebagai berikut



Bagan 1 Alur Pelaksanaan

Seluruh rangkaian pelaksanaan kegiatan ini dilakukan secara daring dan luring. Kegiatan yang dilakukan secara daring terdiri dari tahapan melakukan koordinasi tim PKM UF bersama dengan Pihak mitra dan tahapan proses pembuatan proposal. Selanjutnya, kegiatan luring dilakukan dimulai dari tahapan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan mitra, tahapan pembuatan aplikasi oleh tim PKM UF, kemudian tahapan implementasi dan evaluasi juga direncanakan akan dilaksanakan langsung ke lapangan.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Aplikasi ini diuji coba pada responden dengan tahapan pertama yaitu uji kelayakan alat dengan menggunakan instrumen SUS pada 12 mahasiswa Universitas Faletehan Kota Serang dengan tujuan menguji coba apakah alat layak atau tidak digunakan. Adapun hasilnya sebagai berikut.

Tabel 1. Uji Kelayakan Aplikasi BESTIEQ

No.	Inisial Responden	Indikator Kepuasan	
		Jumlah Nilai Domain	Nilai (Jumlah x 2.5)
1.	Tn. A	31	78
2.	Ny.S	34	85
3.	Ny.B	33	83
4.	Ny. E	40	100
5.	Ny. N	32	80
6.	Ny. A	37	93
7.	Ny. E	32	80
8.	Ny. R	32	80
9.	Ny. M	35	88
10.	Ny. Y	33	83
11.	Ny. T	38	95
12.	Tn. I	30	75
13.	Ny. F	30	75
14.	Tn. G	29	73
15.	Ny. O	28	70
16.	Ny. U	37	93
17.	Ny. D	32	80
18.	Tn. I	29	73
19.	Ny. H	34	85
20.	Tn. R	32	80
		Total Skor	82,25
		Total Rata - Rata	= <b>82,25</b>

Sumber : Data Primer, 2024

Dari tabel diatas, diperoleh skor rata-rata uji kuesioner SUS dari rujukan penelitian sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Alneta et al., (2023) didapatkan nilai SUS pengujian kedua sebesar 80,23. Pada penelitian ini juga didapatkan nilai uji validitas (0,443 - 0,796) lebih besar dari r tabel (0,3008) sehingga instrument SUS layak dijadikan alat ukur dalam pengujian kelayakan aplikasi. Pada kuesioner ini juga didapatkan nilai rata rata adalah 68, maka jika nilai skor di atas 68 dianggap di atas rata-rata dan jika nilai skor di bawah 68 dianggap bawah rata-rata. Pada hasil pengujian aplikasi **BESTIEQ**, didapatkan hasil uji kelayakan aplikasi di rentang 73 – 85 yaitu 82,25. Artinya aplikasi ini dikategorikan “**Baik**”. Hasil ini menunjukkan aplikasi **BESTIEQ** layak untuk digunakan.

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan hasil survei yang dinilai positif oleh responden. Hal ini terlihat dari indikator penilaian kepuasan yang dibuat tim dengan bahwa sebagian besar responden merasa puas dengan kemudahan akses aplikasi, tampilan aplikasi yang sederhana, tampilan serta pemilihan warna dan ukuran tulisan dalam setiap fitur aplikasi yang cukup menarik dan mudah dibaca, selain itu responden merasakan mudah dalam menginput data diri dari setiap item karena disediakan juga booklet atau buku petunjuk penggunaan. Namun, hasil survei diatas menunjukkan bahwa masih terdapat ketidakpuasan responden yaitu saat akan mengisi kuesioner dalam uji coba mengunggah

laporan mengalami kegagalan Hasil ini menjadi bahan evaluasi untuk penyempurnaan produk digital BESTIEQ.



Gambar 2

Proses berikutnya adalah melakukan edukasi pada civitas akademika Universitas Faletehan melalui penayangan film pendek berisi pesan moral tentang kekerasan seksual dan bagaimana penggunaan seluruh fitur aplikasi **BestieQ** yang terangkum dalam film. Setelah itu dilakukan pengujian pengetahuan responden terkait kekerasan seksual pada 20 responden dengan hasil sebagai berikut.

1. Gambaran Karakteristik Responden Mahasiswa Universitas Faletehan

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Mahasiswa Universitas Faletehan Tahun 2024

Jenis Kelamin	Jumlah	Presentase
Perempuan	15	75%
Laki - Laki	5	25%
Jumlah	20	100 %
Program Studi	Jumlah	Presentase
S1 Keperawatan	13	65%
S1 Arsitektur	1	5%
S1 Kesehatan Masyarakat	2	10%
S1 Pendidikan Bahasa Inggris	4	20%
Jumlah	20	100%

Sumber : Data Primer, 2024

Pada tabel 2 menunjukkan gambaran karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin pada mahasiswa di Universitas Faletehan mayoritas berjenis kelamin perempuan sebanyak 15 responden (75%) dan berasal dari Program Studi Ilmu keperawatan sebanyak 13 responden (65%).

2. Gambaran Pengetahuan Responden tentang Kekerasan Seksual Sebelum Diberikan Edukasi Berbasis Aplikasi dan Film Pendek

Tabel 3. Pengetahuan Mahasiswa Di Universitas Faletehan Terkait Kekerasan Seksual Sebelum Diberikan Edukasi

Pengetahuan	Jumlah	Presentase
Rendah	17	85 %
Tinggi	3	15%
Total	20	100 %

Sumber : Data Primer, 2024

Tabel 3 diatas mendeskripsikan gambaran pengetahuan mahasiswa di Universitas Faletehan terkait kekerasan seksual sebelum diberikan edukasi melalui pemutaran film pendek kekerasan seksual tergolong masih rendah yaitu 17 responden (85%)

3. Gambaran Pengetahuan Responden tentang Kekerasan Seksual Setelah Diberikan Edukasi Berbasis Aplikasi dan Film Pendek

Tabel 4. Pengetahuan Mahasiswa Di Universitas Faletehan Terkait Kekerasan Seksual Sebelum Diberikan Edukasi

Pengetahuan	Jumlah	Presentase
Rendah	0	0 %
Tinggi	20	100%
Total	20	100 %

Sumber : Data Primer, 2024

Tabel 3 diatas mendeskripsikan gambaran pengetahuan mahasiswa di Universitas Faletehan terkait kekerasan seksual setelah diberikan edukasi melalui pemutaran film pendek kekerasan seksual seluruhnya kategori tinggi yaitu 20 responden (20%).

## PEMBAHASAN

Terciptanya aplikasi BestieQ ini menjadi bagian upaya membantu para korban kekerasan seksual dan Tim satgas PPKS untuk memonitoring kekerasan seksual yang ada di lingkungan Universitas Faletehan, sehingga dapat meminimalisasi kejadian kekerasan seksual, penurunan angka kekerasan serta memberikan keadilan dan kesembuhan mental pasca taruma kepada korban. Selain itu, manfaat untuk mahasiswa adalah dapat mengembangkan teknologi sebagai bentuk peran aktif generasi zillennial dalam mendukung program SDGs, sekaligus menjadikan wadah pelaporan Kekerasan Seksual tanpa adanya kekhawatiran kebocoran data, serta menjadi sahabat bagi mahasiswa yang ingin bercerita.

Serta aplikasi ini juga dapat memudahkan pihak satgas PPKS untuk menerima laporan dari korban ketika mengalami tindakan kekerasan. sehingga dapat dilakukan tindakan utama yang tepat dan cepat. Aplikasi tersebut juga terbukti mudah diakses. Hal ini terlihat dari survei kepuasan yang dilakukan, walaupun ada kendala yang ditemukan saat proses pengujian yaitu salah satu fitur “**lapor yuk**” yang membatasi upload file 2 MB dan akan dievaluasi untuk diperbaiki kembali dengan ditambahkan kapasitas dalam upload file. Aplikasi ini juga diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan pengguna secara khusus melalui fitur “**news**” sehingga memberikan informasi secara terkini.

Dalam mensosialisasikan aplikasi ini, tim pengabdian masyarakat melakukan edukasi dengan menggunakan teknologi yaitu menayangkan film pendek yang berdurasi 10 -15 menit terkait kekerasan seksual dan bagaimana langkah - langkah menggunakan fitur dalam aplikasi BestieQ yang dikemas dengan menarik. Hal ini tergambar dalam dokumentasi sebagai berikut.



Gambar 1. Tampilan Film pendek dengan link youtube : <https://www.youtube.com/watch?v=5fIPAHoJqml>



Gambar 2. Dokumentasi Edukasi Kekerasan Seksual dan Launching Aplikasi BestieQ

Pemberian edukasi berbasis teknologi dengan menggunakan media aplikasi dan dikombinasikan dengan booklet dan penayangan film pendek dirasakan mampu meningkatkan pengetahuan responden. Hal ini tergambar dari hasil evaluasi pengetahuan responden sebelum dan setelah diberikan edukasi. Keberhasilan dalam pemberian edukasi berdasarkan pada media yang digunakan sehingga mampu memberikan pengaruh positif salah satunya peningkatan pengetahuan. Media berbasis teknologi seperti audiovisual jauh lebih interaktif dibandingkan dengan media visual seperti leaflet dan slide presentation karena media audiovisual menampilkan gambar dan suara dengan durasi waktu yang pendek dan ditayangkan dalam bentuk video sehingga mudah dipahami. Media audiovisual terbukti efektif digunakan sebagai media edukasi di semua kelompok umur, baik anak-anak, remaja dan dewasa. Penggunaan media audiovisual efektif meningkatkan pengetahuan, sikap dan mengubah perilaku penderita hipertensi (Jatmika, 2022).

Kombinasi penggunaan berbagai metode promosi kesehatan terbukti dapat meningkatkan penyerapan informasi lebih optimal karena melibatkan lebih dari 2 indera yaitu pendengaran dan penglihatan dalam prosesnya. Hal ini berkaitan dengan stimulus pada manusia yang akan ditangkap manusia melalui panca indera dalam menyerap informasi paling tinggi proporsinya adalah indera penglihatan sebesar 82% dan indera pendengaran sebesar 11 % (Suardani et al., 2020). sehingga jika dalam pemberian informasi mengoptimalkan kedua fungsi panca indera tersebut melalui media kombinasi maka materi yang akan disampaikan akan mudah diserap dan tersimpan di memori lebih kuat .

Keberhasilan edukasi kesehatan dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah pemilihan media. Edukasi kesehatan menggunakan media audiovisual berupa video, secara signifikan lebih efektif dibandingkan media cetak seperti booklet, dan leaflet karena media audiovisual menampilkan gambar dan suara dengan durasi waktu yang singkat dan ditayangkan dalam bentuk video sehingga lebih mudah dipahami. Media audiovisual dapat menstimulus pada indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan menjadi lebih aktif dan fokus terhadap materi yang disampaikan sehingga hasil yang di peroleh dapat maksimal. Sedangkan, metode konvensional kurang efektif, karena penyampaian hanya melalui kata-kata saja dengan sedikit demonstrasi, dan menggunakan waktu yang lebih lama selain itu juga membuat peserta menjadi mudah bosan (Suardani et al., 2020). Namun, seiring berkembangnya teknologi dan informasi atau komunikasi, semakin banyak media yang dapat dimanfaatkan tenaga kesehatan dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya. Sarana atau media yang saat ini digunakan dalam edukasi yaitu berbasis digital (Liedfray et al., 2022).

Aplikasi berbentuk digital yang berbasis android menjadi media online yang mendukung interaksi sosial yang dapat mengubah komunikasi menjadi daring interaktif. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk meningkatkan pengetahuan pada seseorang untuk memiliki pemahaman terkait kekerasan seksual dan akan menimbulkan kesadaran untuk bisa melaporkan segala jenis tindakan kekerasan seksual tanpa rasa takut melalui media tersebut (Liedfray et al., 2022).

Berdasarkan penelitian (Nuzulia, 1967) edukasi menggunakan media seperti aplikasi maupun audiovisual seperti bentuk film pendek yang menceritakan fenomena kisah nyata terbukti efektif meningkatkan pengetahuan, sikap, dan perilaku seseorang dibandingkan dengan menggunakan teknik ceramah. Selain itu, media aplikasi dan film pendek yang di share melalui media sosial dapat diakses oleh siapa saja, sehingga jaringan promosi bisa lebih luas.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Feni Salsabila, Ismonah, 2021) edukasi kesehatan menggunakan media audiovisual lebih efektif dibandingkan dengan leaflet karena pesan yang disampaikan lebih menarik perhatian, dapat diulang, gambar visual dapat menyampaikam pesan dengan cepat dan mendorong responden untuk berkonsentrasi. Selain itu, media audiovisual terbukti efisien menyerap informasi lebih lama dengan metode yang lain.

Hasil diatas menjadi dasar pengabdian yang dilakukan menggunakan dengan 3 metode sekaligus dan terlihat juga hasil perubahan yang signifikan pada pengetahuan responden dalam memahaami kekerasan seksual dan penggunaan aplikasi berbasis mobile.

## SIMPULAN

Penggunaan aplikasi BestieQ menjadi upaya dalam peningkatan pemahaman mahasiswa tentang bahaya kekerasan seksual, serta pelaporan kekerasan seksual yang menjadi lebih mudah dilakukan secara mobile, yang pada akhirnya menghasilkan penanganan kasus yang lebih efisien dan cepat.

**SARAN**

Diperlukan penelitian lebih lanjut dengan jumlah responden lebih banyak, dibuat kelompok kontrol dan menggunakan metode penelitian berupa quasy eksperimen agar memperoleh gambaran pengaruh dari hasil penelitian yang lebih baik. Selain itu, perlu dilakukan penyempurnaan aplikasi agar dapat menjangkau lokasi lebih jauh saat ada pelaporan kasus kekerasan seksual.

**UCAPAN TERIMA KASIH**

Penyusun mengucapkan terima kasih kepada pihak Simbelmawa Kemenristekdikti dan Universitas Faletahan yang telah memberikan dukungan finansial dalam proses pengabdian masyarakat ini.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Alneta, I. P., Gandhi, A., & Kurniati, A. P. (2023). Pengujian Dan Rekomendasi User Interface Pada Aplikasi Xyz Menggunakan System Usability Scale (Sus).
- Bastian, A. & Simamora, R. F. 2022. Rancang Bangun Aplikasi Penanganan Dan Pendampingan Penyintas Kekerasan Seksual Berbasis Android. Seminar Nasional Pnelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat. Pp. 1–6
- Ghiffari, M. & Adriyansyah, M. A. 2022. Studi Resiliensi Pada Mahasiswi Penyintas Kekerasan. Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi. 10(3), Pp. 507– 518. Doi: [Http://Dx.Doi.Org/10.30872/Psikoborneo.V10i3](http://Dx.Doi.Org/10.30872/Psikoborneo.V10i3).
- Jatmika. (2022). Efektivitas Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Pengetahuan Pasien Hipertensi. Portal Jurnal Malahayati.
- Liedfray, T., Waani, F. J., & Lasut, J. J. (2022). Peran Media Sosial Dalam Mempererat Interaksi Antar Keluarga Di Desa Esandom Kecamatan Tombatu Timur Kabupaten Tombatu Timur Kabupaten Minasa Tenggara. Jurnal Ilmiah Society, 2(1), 2.
- Nahdlia Puspita, A., Rivai Ras, A., Widodo, P., & Juni Risma Saragih, H. (2022). Upaya Mahasiswa Dalam Mewujudkan Bela Negara Pada Sektor Keamanan Maritim. Jurnal Kewarganegaraan, 6(1).
- Nuzulia, A. (1967). No Title No Title No Title. Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952., 4, 5–24.
- Prya Pradnyandari, K. (2021). Kedudukan Hukum Organisasi Internasional Terhadap Korban Kekerasan Seksual Pada Perempuan. In Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha (Vol. 9, Issue 3).
- Purbasari, A., & Juardi, D. (N.D.). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Emergency Untuk Kekerasan Seksual Dengan Metode Design Thinking. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Juni, 2023(12), 47–54. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8068395>
- Salsabila, Ismonah, N. H. Y. (2021). The Effect Of Audiovisual Education On Self-Care Management Of Patients With Diabetes Mellitus In The Working Area Of Puskesmas Pabelan, Semarang Regency. Dm, 1262–1271.
- Suardani, N. N., Putra, W. K., & Krisna, I. G. A. P. (2020). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Melalui Video Terhadap Self-Care Management Pada Pasien Diabetes Mellitus Tipe 2. Journal Center Of Research Publication In Midwifery And Nursing, 4(1), 13–17.