

## INTISARI

Kwarcab Kabupaten Purbalingga merupakan satuan gerakan pramuka yang termasuk peduli dengan kewaspadaan kepada masyarakat terhadap bahaya ancaman kejahatan kekerasan seksual terhadap anak di bawah umur. Paparan terhadap konten pornografi, situasi lingkungan yang tidak aman, dan lokasi kejadian (rumah, sekolah, dan lingkungan sosial) adalah faktor-faktor yang diteliti dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan metode Design Thinking, yang terdiri dari lima tahap: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan pengurus Kwarcab Purbalingga, serta studi pustaka. Hasil penelitian berupa video edukasi motion graphic berdurasi  $\pm 7$  menit yang kemudian diuji dengan metode kuesioner terhadap 30 responden (15 anak, 15 orang tua). Hasil uji menunjukkan nilai rata-rata 4,25 (kategori sangat baik), menandakan bahwa video efektif sebagai media edukasi. Berdasarkan referensi penelitian terdahulu yang relevan didapati bahwa menggunakan animasi gerak dalam konten pendidikan dapat meningkatkan pemahaman audiens tentang kekerasan seksual terhadap anak dan orang tua serta cara mencegahnya. Rencana tahap testing berupa uji fungsionalitas dimaksudkan untuk menunjukkan kesesuaian antara sketsa awal dan hasil desain yang dibuat menggunakan aplikasi software CorelDraw dan Adobe AfterEffect. Hasil dari penelitian ini adalah motion graphic mampu meningkatkan pemahaman audiens tentang kekerasan seksual anak. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah memperluas cakupan konten dan melakukan pengujian dengan responden lebih banyak serta publikasi melalui kanal resmi Kwarcab Purbalingga.

Kata kunci: video edukasi, motion graphic, informasi masyarakat, kekerasan seksual anak.

## **ABSTRACT**

*The Purbalingga District Scout Council (Kwarcab Kabupaten Purbalingga) is a scouting unit that actively demonstrates concern for raising public awareness about the dangers of sexual violence against minors. Exposure to pornographic content, unsafe environmental conditions, and vulnerable locations (home, school, and social settings) are among the factors examined in this study. The research employs a Design Thinking methodology, consisting of five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. Data were collected through observation, interviews with members of the Purbalingga Scout Council, and a literature review. The outcome of this research is a motion graphic educational video with a duration of approximately seven minutes, which was evaluated using a questionnaire distributed to 30 respondents (15 children and 15 parents). The results showed an average score of 4.25 (very good category), indicating that the video is effective as an educational medium. Based on relevant previous studies, the use of animated motion graphics in educational content has been shown to enhance audience understanding of child sexual abuse and prevention strategies for both children and parents. The testing phase was designed as a functionality assessment to demonstrate alignment between the initial sketches and the final design developed using CorelDraw and Adobe After Effects. The findings suggest that motion graphics are effective in improving audience comprehension of child sexual violence. Future research is recommended to broaden the scope of content, involve a larger pool of respondents, and disseminate the video through the official communication channels of the Purbalingga Scout Council.*

**Keywords:** *educational videos, motion graphics, public information, child sexual violence.*