

125/S/PM-KCBR/PK.03.08/11/Agustus/2023

**RANCANG BANGUN APLIKASI “ADKA” SEBAGAI MEDIA EDUKASI  
PENCEGAHAN KEKERASAN PADA ANAK USIA DINI**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dalam  
Program Studi Pendidikan Multimedia



Oleh :

**Neva Ladiesta Fardhana**

**1903409**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MULTIMEDIA**

**KAMPUS UPI CIBIRU**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2023**

**LEMBAR HAK CIPTA**

**RANCANG BANGUN APLIKASI “ADKA” SEBAGAI MEDIA EDUKASI  
PENCEGAHAN KEKERASAN PADA ANAK USIA DINI**

Oleh :

**Neva Ladiesta Fardhana**

**1903409**

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia

© Neva Ladiesta Fardhana

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru

Mei 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau Sebagian

Dengan dicetak ulang, di fotokopi, dan cara lain tanpa seizin penulis

**LEMBAR PENGESAHAN**

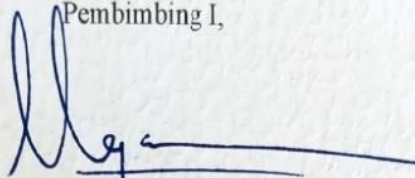
NEVA LADIESTA FARDHANA

1903409

**RANCANG BANGUN APLIKASI “ADKA” SEBAGAI MEDIA EDUKASI  
PENCEGAHAN KEKERASAN PADA ANAK USIA DINI**

Disetujui dan disahkan oleh Pembimbing,

Pembimbing I,



**Maya Purnama Sari, S.Pd., M.Ds.**

NIP 920171219890103201

Pembimbing 2,

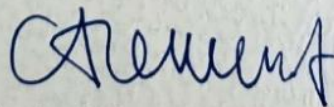


**Nurhidayatulloh, S.Pd., M.T.**

NIP 920230219890404101

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Multimedia



**Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T.**

NIP 920171219870811201

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya :

Nama : Neva Ladiesta Fardhana

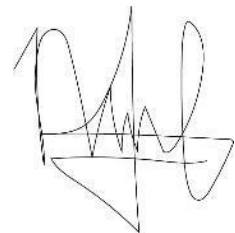
Nim : 1903409

Program Studi : Pendidikan Multimedia

Fakultas : Kampus Upi cibiru

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Rancang bangun aplikasi “ADKA” kekerasan anak sebagai media edukasi pencegahan kekerasan pada anak usia dini**” ini beserta seluruh isi didalamnya benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan dan penelusuran penelitian yang saya lakukan tidak terdapat penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan masyarakat. Atas Pernyataan ini, Saya bersedia menanggung resiko apabila ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau klaim dari pihak lain terhadap karya saya dikemudian hari.

Cimahi, 3 Agustus 2023



Neva Ladiesta Fardhana

NIM 190340

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji Syukur saya panjatkan kerahmat yang maha kuasa Allah SWT telah melimpahkan karunia dan kebesaran-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Rancang bangun aplikasi “ADKA” kekerasan anak sebagai media edukasi pencegahan kekerasan pada anak usia dini”. Senantiasa shalawat dan salam tercurah dari Nabi Muhammad SAW sebagai junjungan besar kita semua yang menunjukkan jalan kepada kita umat akhir zaman.

Kelancaran pembuatan skripsi ini terwujud karena bantuan berbagai pihak yang terlibat. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada :

1. Ibu Maya Purnama Sari, S.Pd., M.Ds selaku dosen pembimbing 1 dan dosen wali yang senantiasa membantu, memberikan masukan, arahan serta dukungan dalam proses penyusunan skripsi.
2. Bapak Nurhidayatulloh, S.Pd., M.T. selaku dosen pembimbing 2 yang senantiasa membantu, memberikan masukan, arahan serta dukungan dalam proses penyusunan skripsi.
3. Ibu Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Multimedia Kampus Cibiru Universitas Pendidikan Indonesia.
4. Ibu Prof. Dr. Hj. Leli Halimah, M.Pd, selaku dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak usia Dini (PGPAUD) Kampus Cibiru Universitas Pendidikan Indonesia yang membantu dan mendukung penelitian dalam skripsi.
5. Seluruh Dosen serta berbagai tenaga Pendidik di dalam Program Studi Pendidikan Multimedia yang sudah membantu penulis dalam proses menyelesaikan skripsi.
6. Ibu Aisyah Dzulqaidah, S.T. ibu Dzakiyah, dan Pa Friendly Hulu yang membantu dan mendukung penelitian dalam skripsi sebagai ahli media dalam bidang *software engineer*, PM UI/UX, dan UI/UX *Designer*.
7. Kedua orang tua tersayang, Bapak Adam Hidayat dan Ibu Ratna Sumiati yang senantiasa memberikan dukungan moral, semangat, kasih sayang serta doa yang mengiringi untuk kesuksesan dan kebahagiaan anak-anaknya.

8. Adik sayongku, yang selalu aku banggakan Naufal Dwi Khairullah melihat kamu rajin membaca akhir akhir ini bahkan sampai membaca yang bukan sesuai usiamu membuat semangat teteh ini lebih membara.
9. Seluruh keluarga besar saya Bandung dan Cimahi yang selalu mendukung saya kapan saja dan dimana saja.
10. Partner Skripsi, temen kosan yaitu Yulia tamarinawati terima kasih atas dukungan semangat, tempat keluh kesah, dan membantu selama proses penyusunan skripsi.
11. Sahabat kampus tercinta, Raihan Putri dan Intan Nur Putri Erviani yang selalu memberikan dukungan dan semangat selama penyusunan skripsi
12. Sahabat SMA, Rizka Aufa fandiya yang membari dukungan dan mendampingi serta memberikan beberapa masukan skripsi.
13. Teman-Teman seperjuangan skripsi yang saling mendukung dan memberikan semangat.
14. Seluruh orang tua yang sudah berpartisipasi dalam pengisian kuisioner skripsi
15. Seluruh pihak yang tidak dapat disebut yang telah membantu terwujudnya skripsi ini.

Akhir kata, semoga segala bantuan yang telah diberikan dapat dibalas berlipat ganda oleh sang Maha Kuasa. Menyadari bahwa sebagai penulismasih banyak kekurangan dan kesalahan dalam penulisan skripsi ini. Kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT pencipta alam semesta ini. Harapan untuk skripsi ini semoga dapat bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan.

Cimahi, 3 Agustus 2023



Neva Ladiesta Fardhana

NIM 190340

# **RANCANG BANGUN APLIKASI “ADKA” SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENCEGAHAN KEKERASAN PADA ANAK USIA DINI**

**Neva Ladiesta Fardhana**

**1903409**

## **ABSTRAK**

Fenomena kekerasan yang bisa terjadi kepada anak tanpa mengenal waktu dan tempat kejadian. Fenomena kurangnya pengalaman dalam mengasuh anak menjadi salah satu faktor potensi terjadi banyak kasus kekerasan anak terutama dalam sebuah keluarga baru. Kebutuhan penting adanya sebuah pedoman dengan memanfaatkan teknologi dalam mencegah kekerasan anak sedari dini dalam lingkup keluarga. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses rancangan aplikasi hingga hasil uji kelayakan aplikasi ADKA (antisipasi dini kekerasan anak). Aplikasi ini dibuat sebagai media edukasi dan upaya untuk memperkenalkan informasi mengenai pencegahan masalah kekerasan anak usia dini dengan media yang lebih dekat dan mudah diakses oleh orang tua. Metode yang digunakan adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari 6 tahapan pengembangan yaitu konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Proses pembuatan aplikasi menggunakan software Construct 2, Figma, dan Adobe Illustrator. Uji kelayakan aplikasi dengan skala likert berupa lembar angket validasi ahli media dengan presentase 81.6% dan ahli materi 83% masuk kedalam kategori sangat layak digunakan dan respon orangtua muda dengan rentang usia 23 tahun hingga 42 tahun sebanyak 40 orang hasil presentase rata-rata 77,4% menunjukkan bahwa aplikasi ADKA “Layak” untuk disebarluaskan dan digunakan sebagai media edukasi pencegahan kekerasan anak usia dini.

**Kata kunci** :,aplikasi, media edukasi, anak usia dini, ADKA

**DESIGN AND DEVELOP "ADKA" APPLICATION AS AN  
EDUCATIONAL MEDIA VIOLENCE PREVENTION IN EARLY  
CHILDHOOD**

**Neva Ladiesta Fardhana**

**1903409**

***ABSTRACT***

*The phenomenon of violence that can happen to children regardless of the time and place of occurrence. The phenomenon of lack of experience in caring for children is a potential factor in many cases of child abuse, especially in a new family. There is an important need for guidelines by utilizing technology to prevent child violence from an early age within the family. This study aims to find out how the application design process is up to the results of the ADKA application feasibility test (early anticipation of child violence). This application was created as an educational medium and an attempt to introduce information about preventing early childhood violence with media that is closer and easily accessible to parents. The method used is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) which consists of 6 stages of development namely concept, design, material collection, manufacture, testing, and distribution. The application development process uses Construct 2, Figma, and Adobe Illustrator software. The feasibility test of the application with a Likert scale in the form of a media expert validation questionnaire with a percentage of 81.6% and material experts 83% is in the very feasible category and the response of young parents with an age range of 23 years to 42 years is 40 people with an average percentage of 77.4 % indicates that the ADKA application is "Appropriate" to be disseminated and used as an educational medium for early childhood violence prevention.*

***Keywords:***, Application, educational media, early childhood, ADKA



## DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i> .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Struktur Organisasi skripsi.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.1 Kajian Teoritis.....	6
2.1.1 Kekerasan Pada Anak .....	6
2.1.2 Anak usia Dini.....	8
2.1.3 Pola pengasuhan.....	8
2.1.4 Aplikasi & Media Edukasi.....	9
2.1.5 Unsur Desain.....	10
2.1.6 User Interface & User Experience .....	11
2.1.7 Prinsip Desain .....	13
2.2 Penelitian Terdahulu .....	14
BAB III METODE PENELITIAN.....	17
3.1 Desain penelitian.....	17
3.2 Partisipan.....	19
3.3 Populasi dan Sampel .....	19

3.4	Instrument Penelitian .....	20
3.4.1	Test Alpha .....	20
3.4.2	Test Beta.....	24
3.5	Analisis penelitian.....	25
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....		28
4.1	Konsep (Concept).....	28
4.1.1	Deskripsi & Tujuan Produk .....	28
4.1.2	Sasaran Pengguna.....	28
4.1.3	Konsep Materi.....	29
4.1.4	Konsep Warna.....	29
4.1.5	Konsep Tipografi .....	30
4.1.6	Konsep Grafis.....	31
4.1.7	Konsep Audio.....	31
4.2	Perancangan Produk (Design).....	322
4.2.1	Referensi Materi.....	32
4.2.2	Bagan Alur Media ( <i>Flowchart</i> ).....	32
4.2.3	Kerangka Media ( <i>Wireframe</i> ) .....	33
4.2.4	Desain sistem & <i>Moodboard</i> .....	37
4.2.5	Penerapan konsep UI/UX.....	38
4.3	Pengumpulan Bahan ( <i>Material Collecting</i> ) .....	40
4.4	Pembuatan ( <i>Assembly</i> ) .....	42
4.4.1	Logo Aplikasi.....	42
4.4.2	Gambar ilustrasi .....	43
4.4.3	Tombol & Ikon Aplikasi .....	50
4.4.4	Audio dan musik .....	55
4.4.5	Video <i>splashscreen</i> .....	55
4.4.6	Naskah Materi Konten .....	56
4.4.7	Rancangan Antarmuka (User Interface).....	65
4.4.8	Final Tampilan Antarmuka Hi-Fi ( <i>User Interface</i> ).....	70
4.4.9	Proses Pembentukan Aplikasi.....	72
4.5	Pengujian (Testing) .....	79
4.4.2	Test Alpha .....	79
4.4.3	Test Beta.....	82
4.6	Distribusi (Distribution).....	87
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI .....		89

5.1	Kesimpulan .....	89
5.2	Rekomendasi.....	90
	DAFTAR PUSTAKA .....	91
	LAMPIRAN .....	96

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian terdahulu.....	14
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media .....	21
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi.....	22
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen untuk Responden.....	24
Tabel 3. 4 Skor Angket Validasi dan Respon .....	25
Tabel 3. 5 Interpretasi Kelayakan Uji Validasi .....	26
Tabel 3. 6 Interpretasi Kelayakan Respon .....	27
Tabel 4. 1 wireframe ADKA.....	34
Tabel 4. 2 Penerapan UI/UX aplikasi ADKA .....	38
Tabel 4. 3 Sumber dan Kumpulan bahan .....	40
Tabel 4. 4 Ekspresi ADKA .....	47
Tabel 4. 5 ilustrasi dalam aplikasi ADKA .....	49
Tabel 4. 6 Tombol aplikasi ADKA .....	52
Tabel 4. 7 Naskah materi .....	57
Tabel 4. 8 Hi-fi ADKA .....	67
Tabel 4. 9 Validasi ahli media 1.....	79
Tabel 4. 10 Validasi ahli media 2.....	80
Tabel 4. 11 Validasi ahli media 3.....	80
Tabel 4. 12 Hasil validasi ahli media .....	81
Tabel 4. 13 Validasi Ahli Materi.....	81
Tabel 4. 14 Instrumen pertanyaan 1 .....	82
Tabel 4. 15 Instrumen pertanyaan 2 .....	82
Tabel 4. 16 Instrumen pertanyaan 3 .....	83
Tabel 4. 17 instrumen pertanyaan 4 .....	83
Tabel 4. 18 instrumen pertanyaan 5 .....	84
Tabel 4. 19 Instrumen pertanyaan 6 .....	84
Tabel 4. 20 Instrumen pertanyaan 7 .....	85
Tabel 4. 21 Instrumen pertanyaan 8.....	85
Tabel 4. 22 instrumen pertanyaan 9 .....	86
Tabel 4. 23 instrumen pertanyaan 10 .....	86
Tabel 4. 24 hasil akhir pengujian beta .....	87

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Multimedia Development Life Cycle.....	17
Gambar 3. 2 Presentase rata rata .....	25
Gambar 4. 1 Warna “ADKA” .....	30
Gambar 4. 2 Font poppins .....	31
Gambar 4. 3 <i>flowchart</i> ADKA .....	33
Gambar 4. 4 Moodboard ADKA.....	37
Gambar 4. 5 Desain sistem ADKA .....	38
Gambar 4. 6 Modifikasi dan gruping dalam figma .....	42
Gambar 4. 7 Filosofi Logo .....	43
Gambar 4. 8 Gambar Logo.....	43
Gambar 4. 9 Menggunakan <i>pencil tool</i> .....	44
Gambar 4. 10 Dasar ilustrasi muka flat.....	44
Gambar 4. 11 Gambar badan penuh ilustrasi .....	45
Gambar 4. 12 Gambar ekspresi .....	45
Gambar 4. 13 Karakter ADKA .....	46
Gambar 4. 14 Luka lebam.....	48
Gambar 4. 15 Orang tua khawatir .....	48
Gambar 4. 16 Teknik ilustrasi animasi <i>frame to frame</i> .....	48
Gambar 4. 17 Asset navbar figma.....	51
Gambar 4. 18 Auto layout dan variant figma.....	51
Gambar 4. 19 figma tombol aplikasi.....	51
Gambar 4. 20 Gambar Drive musik dan audio .....	55
Gambar 4. 21 Splashscreen construct.....	55
Gambar 4. 22 splashscreen ilustrasi animasi .....	56
Gambar 4. 23 figma iconify .....	65
Gambar 4. 24 figma tipografi.....	66
Gambar 4. 25 Figma hi-fi ADKA .....	66
Gambar 4. 26 splashscreen, onboard dan beranda Hi-fi ADKA .....	71
Gambar 4. 27 Final info, about dan keluar Hi-fi ADKA .....	71
Gambar 4. 28 Final antisipasi kekerasan dalam satu topik Hi-fi ADKA.....	72

Gambar 4. 29 Layout, size canvas construct.....	72
Gambar 4. 30 Gambar insert object, music,dan background .....	73
Gambar 4. 31 Gambar objek berulang .....	73
Gambar 4. 32 <i>Add event</i> .....	74
Gambar 4. 33 <i>Event touch</i> .....	74
Gambar 4. 34 <i>Event touched object</i> .....	75
Gambar 4. 35 Event kondisi sistem.....	75
Gambar 4. 36 layer popup <i>evensheet</i> .....	76
Gambar 4. 37 <i>evensheet</i> ADKA.....	76
Gambar 4. 38 Tambahkan Objek Construct 2.....	77
Gambar 4. 39 Upload aplikasi.....	77
Gambar 4. 40 MIT inventor APP.....	78
Gambar 4. 41 Download APK android.....	78
Gambar 4. 42 Kode QR ADKA .....	88

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing.....	96
Lampiran 2 Data Kekerasan Jawa barat dalam SIMFONI-PPA (2020-2022).....	98
Lampiran 3 Dokumentasi Wawancara dan Foto .....	100
Lampiran 4 Validasi ahli materi.....	106
Lampiran 5 Validasi ahli media 1 .....	109
Lampiran 6 Validasi ahli media 2 .....	112
Lampiran 7 Validasi Ahli media 3 .....	115
Lampiran 8 <i>Google form</i> .....	118
Lampiran 9 Eventsheet ADKA .....	123
Lampiran 10 Dokumentasi dan profile ahli media.....	126

## DAFTAR PUSTAKA

- Ade, Y., dan Hermanto, L. (2018). Identifikasi ilustrasi-tipografi graphic vernacular sebagai sistem tanda & identitas warung tenda di kota malang. *Journal of Art, Design, Art Education And Culture Studies (JADECS)*, 3(2), 74-83
- Alfiansyah, F., Lina, S., dan Sitio, M. (n.d.). Implementasi metode *multimedia development life cycle* (Mdlc) pada aplikasi edukasi interaktif pengenalan mental health kepada masyarakat berbasis mobile. *Logic : Jurnal ilmu komputer dan pendidikan*, 1(1), 16-16
- Ambarwati, P., dan Darmawati, P. S. (2020). Implementasi *multimedia development life cycle* pada aplikasi media pembelajaran untuk anak tunagrahita. *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 18(2), 51–58.
- Amini, M., dan Aisyah, S. (2014). *Hakikat anak usia dini*.
- Anderson, J. (2021). *The effect of spanking on the brain*.
- Anu, H. T. C., Marampa, E. R., Kainara, S. D., dan Alunaf, Y. eliasar. (2023). Urgensi Pendidikan Seks pada anak sejak dini berdasarkan undang-undang nomor 35 tahun 2014 tentang perlindungan anak. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 14(1), 22–29.
- Arky, B. (2023). *Calm Voices, Calmer Kids*.
- Arnold, K. (2018). *Digital Constructions of Millennial Womanhood*. Hope College
- Beri, E. S., Sutini, T., dan Haryanto, R. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi “Si Pesek” (Stop Tindakan Pelecehan Seksual) Terhadap Pengetahuan Tentang *Personal Safety Skill* Pada Anak Usia Prasekolah di TK Manba’ul Huda Bekasi. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 13(2), 199–207.
- Budiman, I., Saori, S., Nurul Anwar, R., dan Yuga Pangestu, M. (2021). Analisis Pengendalian mutu di bidang industri makanan (Studi Kasus: UMKM Mochi Kaswari Lampion Kota Sukabumi). *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(10), 2185–2190.
- Chachil, K., Engkamat, A., Sarkawi, A., dan Shuib, A. R. A. (2015). *Interactive Multimedia-based Mobile Application for Learning Iban Language (I-MMAPS for Learning Iban Language)*. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 167, 267–273.
- Chaplin, T. M., dan Aldao, A. (2013). Gender differences in emotion expression in children: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 139(4), 735–765.
- Christian, C. W. (2015). The evaluation of suspected child physical abuse. *Pediatrics*, 135(5). 793-593



- Cuartas, J., Weissman, D. G., Sheridan, M. A., Lengua, L., dan McLaughlin, K. A. (2021). Corporal punishment and elevated neural response to threat in children. *Child Development*, 92(3), 821–832.
- Coates, E. E., Dinger, T., Donovan, M., dan Phares, V. (2013). Adult psychological distress and self-worth following child verbal abuse. *Journal of Aggression, Maltreatment & Trauma*, 22(4), 394–407.
- David, N., Ezechi, O., Wapmuk, A., Gbajabiamila, T., Ohihoin, A., Herbertson, E., dan Odeyemi, K. (2018). Child sexual abuse and disclosure in south western nigeria: a community based study. *African Health Sciences*, 18(2). 199-208
- Dewi, V. N. L., Sitaresmi, M. N., dan Dewi, F. S. T. (2021). What forms of media do we need for preventing child sexual abuse? a qualitative study in yogyakarta special region, indonesia. *Journal of Child Sexual Abuse*, 30(5), 511–523.
- FamilyHelpcenter. (2015). *18 Teaching good touch bad touch*.
- Fathiyannisa, A. (2023). Rancang bangun aplikasi *self improvement* “psyteen” sebagai media edukasi bagi remaja. repository.upi.edu
- Feliciano, F., Hadi Wahyudi, T., dan Chrissandy, R. (2021). Simulasi perancangan user interface aplikasi mobile balai pelestarian cagar budaya banten. *RUPAKA : Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual*, 3(2).1-18
- Fitria, A., Herliani, Y., dan Rismawati, S. (2020). Analisis kelayakan media aplikasi berbasis android tentang kekerasan seksual (tangkis) bagi orang tua siswa di tk mangkubumi kota tasimalaya 2020. *Jurnal JoMI: Journal of Midwifery Information /*, 1(1), 60–68.
- Goddard, C. (2018). *Non-verbal communication : babies - more than words*.
- Hadisiwi, P. (2019). *Millennial Moms : Social Media as The Preferred Source of Information about Parenting in Indonesia*. *Library Philosophy and Practice*, 2558.
- Hasanah, U., dan Raharjo, S. T. (2016). Penanganan kekerasan anak berbasis masyarakat. *SHARE: SOCIAL WORK JURNAL*, 6(1), 80–92.
- Herliansyah, J. S. R. (2023). *Rancang bangun aplikasi parenting edukasi keluarga milenial “EDUGAMI” sebagai media promosi schole fitrah untuk orang tua milenial berbasis mobile*. repository.upi.edu
- Hidayat, T. (2016). Pandangan hukum pidana islam mengenai kekerasan fisik terhadap anak. *Jurnal Ilmiah Syari’ah*, 15(2), 115–129.
- Ho, C.-L., Lin, M.-F., Wong, W.-Y., Wong, W.-K., dan Chen, C. H. (2008). High-efficiency and color-stable white organic light-emitting devices based on sky blue electrofluorescence and orange electrophosphorescence. *Applied Physics Letters*, 92(8). 1-18

- Holinger, P. C. (2014). *Why physical punishment does not work*.
- Indiana CACs. (2021). *Teaching body safety to young kids*.
- Juansyah, A. (2015). Pembangunan aplikasi child tracker berbasis assisted–global positioning system (a-gps) dengan platform android. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 1–8.
- Kementerian sosial RI. (2018). *Buku pintar mencegah kekerasan pada anak*.
- Kendedes, I. (2020). Kekerasan terhadap anak di masa pandemi covid. *Jurnal ARKAT*, 16(1), 66–76.
- Kumala, F. N., Ghufron, A., Astuti, P. P., Crismonika, M., Hudha, M. N., dan Nita, C. I. R. (2021). MDLC model for developing multimedia e-learning on energy concept for primary school students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1869(1), 012068.
- Kumar, V. (2013). *Metode Desain*. PT. Elex Media Komputindo.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar desain komunikasi visual*. Andi publisher.
- Mashudi, E. A., & Nur 'aini. (2015). Pencegahan kekerasan seksual pada anak melalui pengajaran personal safety skills. *Metodik DIDaktik*, 9(2), 60–71.
- Morin, A. (2021). *8 Ways to Teach Kids Self-Discipline Skills*.
- Nielsen, J. (1999). User interface directions for the Web. *Communications of the ACM*, 42(1), 65–72.
- Norman, D. (2013). *The design of everyday things: (Revised and expanded)*. Basic book.
- Nowak, P. M., dan Kościelniak, P. (2019). What color is your method? adaptation of the RGB additive color model to analytical method evaluation. *Analytical Chemistry*, 91(16), 10343–10352.
- Pangesti, arviana. (2018). Aplikasi metode glenn doman terhadap perkembangan bahasa reseptif anak usia dini pada usia 3-6 tahun. *Sendika FKIP UAD*, 2(1), 113–117.
- Pasaribu, J. S. (2021). Pembuatan aplikasi pemesanan banner di warna print kota cimahi. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 7(2), 138–147.
- Pelaez, M., dan Monlux, K. (2018). Development of Communication in Infants: Implications for Stimulus Relations Research. *Perspectives on Behavior Science*, 41(1), 175–188
- Polit, D. T., dan Beck, C. T. (2018). *Dasar-dasar penelitian keperawatan: evaluasi bukti untuk praktik keperawatan*.

- Pratiwi, M. R., Hapsari, S. A., Subhiyakto, E. R. (2022). Pola konsumsi generasi millennial dalam mengakses media edukasi parenting. *ETTISAL : Journal of Communication*, 7(1), 105.
- Pujiyanto. (2013). Estetika Ideologi Media Above The Line Produk Suplemen Merek “Madurasa” PT. Air Mancur. *Jurnal Bahasa Dan Seni*, 41(2). 203-220
- Purwanti, S., dan Astuti, R. (2022). Application of the multimedia development life cycle (MDLC) methodology to build a multimedia-based learning system. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 5(1), 2498–2506.
- Qadafi, M. (2019). Menumbuhkan kesadaran orang tua dalam menanamkan nilai moral anak usia dini melalui parenting education. In *Anak Usia Dini* (Vol. 4, Issue 1).
- Rantanen, H., Nieminen, I., Kaunonen, M., Jouet, E., Zabłocka-Żytka, L., Viganò, G., Crocamo, C., Schecke, H., Zlatkute, G., Paavilainen, E. (2022). Family Needs Checklist: Development of a Mobile Application for Parents with Children to Assess the Risk for Child Maltreatment. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(16), 9810.
- Rijkiyani, R. P., Syarifuddin, S., & Mauizdati, N. (2022). Peran orang tua dalam mengembangkan potensi anak pada masa golden age. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4905–4912.
- Rittenour, C. E., Kromka, S. M., Saunders, R. K., Davis, K., Garlitz, K., Opatz, S. N., Sutherland, A., Thomas, M. (2019). Socializing the Silent Treatment: Parent and Adult Child Communicated Displeasure, Identification, and Satisfaction. *Journal of Family Communication*, 19(1), 77–93.
- Roedavan, R., Pudjoatmodjo, B, Putri Sujana, A. (2022). Multimedia development life cycle (MDLC). 1-6
- Rubiah, H. (2020). *Bocak 7 tahun diduga dianiaya orang tua kandung*. Tribun Jabar.
- Sagara, Y. (2020). Implementasi algoritma backpropagation untuk sistem identifikasi kematangan buah kakao . *Doctoral Dissertation, University of Technology Yogyakarta*.
- Sari, M. P., Undiana, N. Nadana, Puspitasari, Fenny, Rinjani, D., Nurhidayatulloh, Juhana, A., dan Istiqomah, D. (2023). Training Advertising Video for Multimedia Teachers in Improving the Quality of Skills Competency Tests. *REKA ELKOMIKA: Community Service Journal*, 4(2), 174–182.
- Sariningsih, O. (2020). Model asuhan kebidanan pencegahan dini terintegrasi untuk mencegah kekerasan seksual pada anak 3-5 tahun. *Jurnal Kesehatan, Kebidanan Dan Keperawatan*, 14(1), 64–74.

- Sarwar, S. (2016). Influence of Parenting Style on Children's behaviour. *Journal of Education and Educational Development*, 3(2).
- Satriawan, N., Andreswari, D., Saleha, N., Ilmu Pengetahuan Alam, D., Bengkulu, U., Supratman Kandang Limun Bengkulu, J. W., Indonesia, A., Indragiri, J., dan Harapan Bengkulu, P. (2022). Pengembangan media interaktif sexual education for children berbasis android sebagai bekal perlindungan diri dari sexual abuse. *Jurnal Rekursif*, 10(2). 107-121
- Segara, A. (2019). Penerapan pola Tata Letak (layout patter) pada wireframing Halman Situs web. *Magenta, STMK Trisakti*, 3(1), 452–464.
- Shai, D., Laor Black, A. ., Spencer R, Slead, M., Baradon, T., Nolte, T., dan Fonagy, P. (2022). Trust me! parental embodied mentalizing predicts infant cognitive and language development in longitudinal follow-up. *Frontiers in Psychology*, 4764
- Sri Asri, A. (2018). Hubungan pola asuh terhadap perkembangan anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(1), 1
- Sri Prihantini L. (2018). *Kekerasan pada anak sebagian besar dilakukan orang tua*. Kemenpppa.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*.
- Teicher, M. H., Samson, J. A., Anderson, C. M., dan Ohashi, K. (2016). The effects of childhood maltreatment on brain structure, function and connectivity. *Nature Reviews Neuroscience*, 17(10), 652–666.
- Theodoros Giannakopoulos, A. P. (2014). *Introduction to Audio Analysis: A MATLAB® Approach*.
- Utami, P. N. (2018). Pencegahan kekerasan terhadap anak dalam perspektif hak atas rasa aman di nusa tenggara barat. *Jurnal HAM*, 9(1), 1.
- Wulandari, S., dan Siregar, E. D. (2020). Kajian semiotika charles sanders pierce : relasi trikotomi (ikon, indeks, simbol) dalam cerpen anak mercusuar karya mashdar zainal. *Titian : Jurnal Ilmiah Humaniora*, 04(1), 29–41.
- Zhou, Y. Q., Chew, Q. R. C., Lee, M., Zhou, J., Chong, D., Quah, S. H., Ho, M., dan Tan, L. J. (2017). Evaluation of positive parenting programme in singapore: Improving parenting practices and preventing risks for recurrence of maltreatment. *Children and Youth Services Review*, 83, 274–284.