

**ELECTORAL: INOVASI PHYGITAL BOARD GAME BERBASIS SOCIAL
DEDUCTION SEBAGAI MEDIA INTERVENSI PENGAMBILAN KEPUTUSAN
ETIS TERKAIT KEKERASAN SEKSUAL DI PERGURUAN TINGGI**

Rino Alfian Muhammad Shobari¹, Willy Bachtiar², Alfa Taufan Latif³

^{1,2,3} Komunikasi Digital dan Media Sekolah Vokasi IPB University

¹rinoalfian@apps.ipb.ac.id ²willybachtiar@apps.ipb.ac.id

³taufan.alfa@apps.ipb.ac.id

ABSTRACT

Sexual violence in Indonesian higher education institutions has become a systemic and recurring crisis, with victims frequently silenced by power asymmetry, bystander effect, and the tonic immobility phenomenon that is often misread as consent. Existing prevention efforts remain largely passive (one-way legal socialization) and rarely train students' ethical decision-making under realistic dilemmas. This study developed and evaluated ELECTORAL, a phygital (physical-digital) board game based on social deduction mechanics, designed to train moral courage and ethical decision patterns among Generation Z university students regarding sexual violence prevention. A QUAL-dominant embedded mixed-methods design was employed, in which data from two focus group discussions (FGD) involving eight students across four universities (USU, Universitas Airlangga, Universitas Pendidikan Indonesia, and Universitas Sebelas Maret) served as the core dataset, supplemented by quantitative one-group pretest-posttest data (N=37) and expert triangulation with a university Sexual Violence Prevention and Handling Task Force (Satgas PPKPT) officer and a family and consumer science lecturer. Thematic analysis (Braun & Clarke, 2006) identified five major themes, most prominently that ELECTORAL mirrors real institutional power dynamics and increases self-reflective institutional awareness among student leaders. The Wilcoxon Signed-Rank Test showed no statistically significant pretest-posttest difference ($Z=-1.387$, $p=0.166$) and a low N-Gain (0.15), which qualitative findings help explain through a ceiling effect among participants with prior leadership or advocacy exposure. Expert triangulation confirmed the ecological validity of the game's scenarios while highlighting the necessity of trained facilitators to mitigate psychological risk. These findings suggest ELECTORAL produces meaningful qualitative shifts in institutional awareness that are not fully captured by short-term quantitative measures.

Keywords: sexual violence prevention, serious game, phygital board game, moral courage, mixed methods

ABSTRAK

Kekerasan seksual di perguruan tinggi Indonesia telah menjadi krisis sistemik dan berulang, dengan korban yang kerap terbungkam akibat ketimpangan relasi kuasa, bystander effect, dan fenomena tonic immobility yang sering disalahartikan sebagai persetujuan. Upaya pencegahan yang ada masih bersifat pasif (sosialisasi hukum satu arah) dan jarang melatih pengambilan keputusan etis mahasiswa dalam dilema yang realistis. Penelitian ini mengembangkan dan mengevaluasi ELECTORAL,

sebuah phygital board game berbasis mekanisme social deduction, yang dirancang untuk melatih keberanian moral dan pola keputusan etis mahasiswa Generasi Z terkait pencegahan kekerasan seksual. Penelitian menggunakan desain mixed methods QUAL-dominan (embedded design), dengan data dari dua sesi Focus Group Discussion (FGD) yang melibatkan delapan mahasiswa dari empat universitas (USU, Universitas Airlangga, Universitas Pendidikan Indonesia, dan Universitas Sebelas Maret) sebagai data inti, didukung data kuantitatif pretest-posttest satu kelompok (N=37) dan triangulasi ahli bersama petugas Satuan Tugas Pencegahan dan Penanganan Kekerasan Seksual Perguruan Tinggi (Satgas PPKPT) serta dosen Ilmu Keluarga dan Konsumen. Analisis tematik (Braun & Clarke, 2006) mengidentifikasi lima tema utama, dengan temuan paling menonjol bahwa ELECTORAL merefleksikan dinamika relasi kuasa institusional nyata dan meningkatkan kesadaran reflektif-institusional mahasiswa yang berperan sebagai pemimpin organisasi. Uji Wilcoxon Signed-Rank menunjukkan tidak terdapat perbedaan pretest-posttest yang signifikan secara statistik ($Z=-1,387$, $p=0,166$) dengan N-Gain rendah (0,15), yang dijelaskan oleh temuan kualitatif melalui ceiling effect pada partisipan dengan pengalaman kepemimpinan atau advokasi sebelumnya. Triangulasi ahli mengonfirmasi validitas ekologis skenario permainan, sekaligus menegaskan pentingnya fasilitator terlatih untuk memitigasi risiko psikologis. Temuan ini menunjukkan bahwa ELECTORAL menghasilkan perubahan kualitatif yang bermakna pada kesadaran institusional, yang belum sepenuhnya tertangkap oleh pengukuran kuantitatif jangka pendek.

Kata Kunci: pencegahan kekerasan seksual, serious game, phygital board game, keberanian moral, mixed methods

A. Pendahuluan

Kekerasan seksual di lingkungan perguruan tinggi telah berkembang menjadi krisis yang bersifat sistemik dan berulang di Indonesia. Komnas Perempuan (2026) mencatat 376.529 kasus kekerasan berbasis gender pada 2025, sementara data SIMFONI PPA (KemenPPPA, 2024) menunjukkan tren peningkatan pada kelompok usia produktif dengan ruang akademik sebagai salah satu lokus yang menonjol. Pada periode Januari–Maret 2026, Jaringan Pemantau Pendidikan Indonesia mencatat 233 kasus kekerasan di

lingkungan akademik dengan kekerasan seksual sebagai jenis dominan (46%).

Kasus di IPB University pada April 2026, di mana 16 mahasiswa Fakultas Teknik dan Teknologi teridentifikasi melakukan pelecehan seksual verbal-digital terhadap dua mahasiswi melalui grup percakapan internal selama dua tahun sebelum dilaporkan, mengindikasikan kegagalan mekanisme bystander dan budaya bungkam yang mengakar. Hambatan psikologis turut memperparah situasi ini: fenomena

tonic immobility, yakni kelumpuhan involunter yang kerap disalahartikan sebagai persetujuan (Möller et al., 2017), serta Dark Triad personality traits dan Rape Myth Acceptance sebagai prediktor rendahnya intervensi bystander (Lyons et al., 2023).

Regulasi telah tersedia melalui UU No. 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual dan Permendikbudristek No. 55 Tahun 2024, namun ketersediaan Satuan Tugas Pencegahan dan Penanganan Kekerasan Seksual Perguruan Tinggi (Satgas PPKPT) terbukti tidak cukup mencegah kekerasan tanpa disertai intervensi yang mengubah perilaku secara aktif (Pratama & Lestari, 2024). Program intervensi bystander yang mengadaptasi nilai budaya lokal terbukti efektif membentuk intensi perilaku prososial (Maslihah et al., 2026), dan pelatihan aktif terbukti meningkatkan bystander behavior serta menurunkan rape myth acceptance (Dewi et al., 2024). Berdasarkan pemetaan tersebut, teridentifikasi kesenjangan penelitian: belum tersedianya media intervensi interaktif berbasis institusi yang secara sistematis melatih keberanian

moral mahasiswa melalui simulasi pengambilan keputusan yang imersif dan terukur.

Serious games dengan tujuan instruksional spesifik memiliki kapasitas untuk memfasilitasi pembelajaran etika (Dallaqua et al., 2024) dan terbukti menstimulasi fungsi eksekutif serta pengambilan keputusan moral pada mahasiswa Indonesia (Setyohadi et al., 2025). Pendekatan phygital, yang mengintegrasikan media fisik dengan fungsionalitas digital, secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan retensi pengetahuan dibandingkan model konvensional (Batista-Toledo & Gavilan, 2025; Mele et al., 2023). Berangkat dari kesenjangan tersebut, penelitian ini mengembangkan dan mengevaluasi ELECTORAL, sebuah phygital board game berbasis social deduction, dengan tujuan: (1) mendeskripsikan bagaimana ELECTORAL merekonstruksi kompleksitas relasi kuasa dalam kekerasan seksual secara interaktif, dan (2) mengevaluasi dampaknya terhadap pola pengambilan keputusan etis mahasiswa melalui pendekatan mixed methods yang memprioritaskan kedalaman data kualitatif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan mixed methods dengan desain QUAL-dominan (embedded design), mengikuti prinsip integrasi Creswell dan Plano Clark (2018). Data kualitatif dari Focus Group Discussion (FGD) diposisikan sebagai data inti (core data) yang menjadi basis utama interpretasi, sedangkan data kuantitatif pretest-posttest dan data triangulasi ahli diposisikan sebagai data pendukung (embedded/supplemental) untuk konfirmasi dan pengayaan interpretasi. Pemilihan desain ini didasarkan pada sifat variabel utama—perubahan pola keputusan etis—yang sarat konteks dan lebih tepat dipahami melalui data naratif dibandingkan skor numerik semata.

Subjek penelitian melibatkan tiga kelompok. Pertama, pilot sample sebanyak 21 mahasiswa anggota organisasi kemahasiswaan IPB di luar Organisasi Mahasiswa Daerah (OMDA), untuk uji validitas isi (Content Validity Index) dan reliabilitas instrumen. Kedua, sampel utama sebanyak 37 mahasiswa anggota OMDA IPB University yang mengikuti pengukuran pretest-posttest

berpasangan. Ketiga, delapan partisipan FGD dari empat universitas (Universitas Sumatera Utara, Universitas Airlangga, Universitas Pendidikan Indonesia, dan Universitas Sebelas Maret), terbagi dalam dua sesi diskusi kelompok terarah yang dilaksanakan segera setelah sesi bermain ELECTORAL.

Instrumen kuantitatif dikembangkan melalui pendekatan Game-Integrated Assessment (GIA) menggunakan Skala Likert 4 poin tanpa pilihan netral untuk mencegah central tendency bias, mengukur tiga variabel: Dampak Kognitif, Keberanian Moral (Moral Courage, dengan item reverse-scored untuk mencegah acquiescence bias), dan Perubahan Pola Keputusan Etis melalui skenario vignette. Sebagai produk intervensi, ELECTORAL dimainkan oleh empat pemain per sesi (durasi 55 menit: 10 menit briefing, 45 menit permainan inti). Setiap pemain memperoleh peran rahasia (The Predator, The Whistleblower/Hero, atau The Enabler) dan menyelesaikan dilema etis melalui pemindaian kode QR yang terhubung ke basis data 80 skenario berbasis kasus nyata, dengan trade-off antara Poin Suara

(kekuasaan/elektabilitas) dan Poin Integritas sebagai mekanisme inti.

Untuk memperkuat kredibilitas temuan kualitatif, dilakukan triangulasi sumber dengan dua ahli independen: petugas Satgas PPKPT IPB University yang memvalidasi kesesuaian konten skenario dengan definisi consent, relasi kuasa, ketimpangan gender, batasan pribadi, dan prosedur pelaporan resmi; serta dosen Ilmu Keluarga dan Konsumen yang memvalidasi keamanan psikologis permainan, ketepatan pendekatan developmental bagi mahasiswa pada tahap emerging adulthood, dan kompetensi yang dibutuhkan fasilitator.

Data kualitatif dianalisis menggunakan analisis tematik enam tahap (Braun & Clarke, 2006): familiarisasi data, pengodean awal, pencarian tema, peninjauan tema, penamaan tema, dan penyusunan laporan. Data kuantitatif dianalisis melalui uji normalitas Shapiro-Wilk, dilanjutkan Wilcoxon Signed-Rank Test (karena data tidak berdistribusi normal) dan perhitungan N-Gain. Ketiga sumber data diintegrasikan melalui matriks joint display (Guetterman et al., 2015) dengan data

FGD sebagai rujukan utama interpretasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan data pretest-posttest tidak berdistribusi normal (Sig. < 0,001), sehingga digunakan Wilcoxon Signed-Rank Test. Hasil pengujian pada 37 responden disajikan pada Tabel 1.

Kategori	N
Negative Ranks	4
Positive Ranks	9
Ties	24
Total	37
Z	-1,387
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,166

Tabel 1 Hasil Uji Wilcoxon Signed-Rank Test (N=37)

Nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,166 ($p > 0,05$) menunjukkan tidak terdapat perbedaan skor pretest-posttest yang signifikan secara statistik. Rerata skor meningkat dari 3,1081 (pretest) menjadi 3,2432 (posttest), menghasilkan N-Gain sebesar 0,15 yang berkategori rendah ($g < 0,30$). Sebanyak 24 responden (64,9%) berada pada kategori ties, mengindikasikan sebagian besar partisipan tidak mengubah pola keputusan mereka.

Analisis tematik terhadap data FGD delapan partisipan menghasilkan lima tema, dirangkum pada Tabel 2.

Tema	Universitas	N
ELECTORAL mirrors real institutional power dynamics	USU, Unair, UPI, UNS	7
Increased self-reflective institutional awareness	USU, Unair, UPI, UNS	7
Game mechanism critique (bobot poin integritas)	USU, UPI	4
Kompleksitas motif pelaporan & kejelasan definisi consent	USU, Unair	3
Social capital as double-edged mechanism	Unair, UPI	2

Tabel 2 Ringkasan Tema Hasil Analisis FGD (N=8, 4 universitas)

Tema pertama, ELECTORAL mirrors real institutional power dynamics, didukung tujuh dari delapan partisipan lintas empat universitas. Partisipan secara konsisten melaporkan bahwa pola perilaku predator dalam permainan kecenderungan bersikap tidak mencolok dan menahan diri di awal permainan—sejalan dengan pola pelaku kekerasan seksual di dunia nyata yang mereka amati atau tangani langsung di kampus masing-masing, termasuk pengalaman salah satu partisipan menangani kasus dengan pelaku berwajah polos yang ternyata memiliki tiga hingga empat korban.

Tema kedua, increased self-reflective institutional awareness, menonjolkan dampak permainan terhadap kesadaran diri partisipan sebagai pemimpin organisasi mahasiswa, termasuk kesadaran akan bias personal dalam menilai laporan kekerasan seksual dan kesenjangan pengetahuan mengenai UU TPKS meskipun partisipan menduduki posisi kepemimpinan. Beberapa partisipan yang pernah menghadapi dilema nyata sebagai pemimpin organisasi misalnya memberhentikan pengurus yang terbukti melakukan kekerasan seksual terhadap stafnya sendiri—menyatakan bahwa simulasi trade-off dalam ELECTORAL merekonstruksi tekanan pengambilan keputusan yang pernah mereka alami secara nyata.

Tema ketiga bersifat evaluatif terhadap desain permainan: partisipan dari dua universitas berbeda secara independen mengusulkan agar bobot Poin Integritas dibuat lebih besar dari Poin Suara agar lebih merepresentasikan realita bahwa moralitas seharusnya diprioritaskan di atas popularitas. Tema keempat mengungkap kompleksitas motif pelaporan kekerasan seksual di dunia nyata

beberapa partisipan menceritakan kasus di mana pelaporan dipicu oleh konflik personal pascahubungan yang oleh partisipan sendiri maupun triangulasi dengan Satgas PPKPT ditegaskan bukan sebagai indikasi rendahnya kredibilitas laporan korban, melainkan sebagai justifikasi pentingnya kejelasan definisi consent dalam skenario permainan, sejalan dengan validasi konten oleh Satgas PPKPT yang menekankan definisi consent, konsep relasi kuasa, ketimpangan gender, dan batas pribadi sebagai lima materi inti yang perlu tercakup. Tema kelima, dengan dukungan partisipan paling terbatas (dua orang), menggambarkan trade-off antara kekuasaan dan kesempatan dalam pengambilan keputusan yang bersifat strategis, dan memerlukan verifikasi lebih lanjut pada penelitian berikutnya.

Triangulasi dengan Satgas PPKPT IPB University mengonfirmasi validitas ekologis skenario ELECTORAL, sekaligus menegaskan prinsip bahwa laporan kekerasan seksual pada dasarnya harus ditindaklanjuti secara prosedural, bukan dicabut, dan bahwa alur penanganan (pertolongan pertama, mendengarkan sudut

pandang korban, pemanggilan terduga pelaku, pengumpulan bukti, rekomendasi sanksi kepada Rektor) perlu tergambar secara akurat dalam narasi permainan. Triangulasi dengan dosen Ilmu Keluarga dan Konsumen menyoroti dua hal krusial: pertama, risiko trauma trigger yang dapat muncul kapan saja selama permainan sehingga fasilitator wajib memiliki kompetensi mengenali tanda psikologis (menangis spontan, gemetar) dan menangani situasi tersebut; kedua, ketepatan developmental dari pesan permainan bagi mahasiswa pada rentang usia emerging adulthood (18–24 tahun), termasuk kehati-hatian agar pesan bertindak bertahap ('tegur langsung dahulu untuk kasus ringan') tidak disalahartikan sebagai anjuran menahan diri pada kasus yang sebenarnya serius.

Integrasi ketiga sumber data melalui joint display menunjukkan bahwa ketiadaan signifikansi statistik pada level kelompok dapat dijelaskan oleh temuan kualitatif: tingginya proporsities (64,9%) konsisten dengan tema kesadaran reflektif-institusional, di mana partisipan berlatar belakang kepemimpinan atau advokasi

kekerasan seksual sebelumnya kemungkinan telah memiliki skor pretest yang tinggi, sehingga ruang peningkatan (ceiling effect) menjadi terbatas. Sebaliknya, jumlah positive ranks yang lebih besar dari negative ranks (9 berbanding 4) konsisten dengan tema pertama, yang menunjukkan bahwa exposure terhadap skenario relasi kuasa membantu sebagian partisipan mengenali pola predator yang sebelumnya tidak disadari. Temuan ini menegaskan bahwa dampak ELECTORAL lebih tepat dipahami sebagai pergeseran kesadaran reflektif-institusional yang mendalam pada sebagian partisipan, dibandingkan sebagai efek homogen pada seluruh kelompok sampel sebuah nuansa yang hanya dapat ditangkap melalui pendekatan kualitatif sebagai data inti.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa ELECTORAL, sebagai phygital board game berbasis social deduction, memberikan dampak kualitatif yang bermakna terhadap kesadaran reflektif-institusional dan pengenalan pola relasi kuasa pada mahasiswa, khususnya yang berperan sebagai

pemimpin organisasi, sebagaimana ditunjukkan oleh temuan tematik yang konsisten lintas empat universitas serta triangulasi dengan Satgas PPKPT dan pakar psikologi perkembangan. Namun, dampak tersebut belum tergambar sebagai perubahan yang signifikan secara statistik pada level kelompok dalam pengukuran pretest-posttest jangka pendek ($p=0,166$; $N\text{-Gain}=0,15$), yang dijelaskan oleh ceiling effect pada partisipan dengan kesadaran etis awal yang relatif tinggi.

Saran bagi pengembangan ELECTORAL selanjutnya yaitu: pengukuran dampak jangka menengah melalui uji retensi untuk menangkap perubahan yang bersifat internalisasi nilai, bukan sekadar respons kognitif jangka pendek.

Daftar Pustaka

- Batista-Toledo, S., & Gavilan, D. (2025). A blended learning future: COVID-19 lessons for 'phygital' higher education. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 26(2).
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology.

Qualitative Research in Psychology, 3(2), 77–101.

Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2018). *Designing and conducting mixed methods research* (3rd ed.). SAGE Publications.

Dallaqua, M. F., Leal, J., & Zagalo, N. (2024). Serious games research streams for social change: Critical review and framing. *British Journal of Educational Technology*.

Dewi, A. C., Setiawan, R., & Hidayat, F. (2024). Preventing sexual violence in senior high school: The effect of Power of Act Training on bystander intervention. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 33(1).

Guetterman, T. C., Feters, M. D., & Creswell, J. W. (2015). Integrating quantitative and qualitative results in health science mixed methods research through joint displays. *Annals of Family Medicine*, 13(6), 554–561.

[Kemendikbudristek] Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). *Peraturan Menteri Nomor 55 Tahun 2024 tentang Pencegahan dan Penanganan*

Kekerasan di Lingkungan Perguruan Tinggi. Jakarta: Kemendikbudristek.

[KemenPPPA] Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak. (2024). *Data SIMFONI PPA: Catatan tahunan kekerasan seksual di Indonesia*. Jakarta: KemenPPPA.

[Komnas Perempuan] Komisi Nasional Anti Kekerasan terhadap Perempuan. (2026). *CATAHU 2025: Kekerasan berbasis gender terhadap perempuan, tren dan sistem penanganan*. Jakarta: Komnas Perempuan.

Lyons, M., Anderson, L., Shaw, T., & Brewer, G. (2023). Barriers to bystander intervention in sexual harassment: The Dark Triad and rape myth acceptance in Indonesia, Singapore, and United Kingdom. *Journal of Interpersonal Violence*, 38(3–4).

Mainwaring, C., McKeon, L., & Francis, A. J. (2022). A systematic review exploring variables related to bystander intervention. *Trauma, Violence, & Abuse*.

Maslihah, S., Mudin, M. I., & Heryadi, D. (2026). *Baraya Ngajaga*

Intervention: Promoting bystander behavior for bullying prevention through Sundanese cultural values in junior high school students. *Indonesian Psychological Research*, 8(1).

Mele, C., Russo-Spena, T., Tregua, M., & Amitrano, C. C. (2023). The phygital transformation: A systematic review and a research agenda. *Italian Journal of Marketing*.

Möller, A., Söndergaard, H. P., & Helström, L. (2017). Tonic immobility during sexual assault: A common reaction predicting post-traumatic stress disorder and severe depression. *Acta Obstetrica et Gynecologica Scandinavica*, 96(8), 932–938.

Pratama, A., & Lestari, S. (2024). Penerapan edukasi bystander dalam mitigasi kekerasan seksual di lingkungan kampus Indonesia. *Jurnal Psikologi Ilmu Sosial Indonesia*, 52(1).

[RI] Republik Indonesia. (2022). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual. Jakarta: Sekretariat Negara.

Setyohadi, D. B., Hartanto, A., Wibisono, S., & Nugroho, E. (2025). The impact of executive function games in moral decision. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*.