

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Para korban *Cyberbullying* membutuhkan sebuah bantuan dan juga dukungan mental namun jika kita tidak memahami tentang mentalitas *Cyberbullying* maka bantuan untuk korban *Cyberbullying* tidak dapat membantu secara optimal. Mengutip dari Vandebosch dan Van Cleemput (2008) Korban *Cyberbullying* cenderung menutup diri dari sosial dan mengurangi interaksi dengan orang lain.

Sudut pandang Pelaku *Cyberbullying* dapat menjelaskan mengapa terjadinya kasus *Cyberbullying*. Menurut Fabio Stica (2016) Beberapa faktor seperti moral, empati, dan juga harga diri berperan penting dalam psikologis para pelaku *Cyberbullying*. Fitur anonimitas yang ditawarkan dari internet juga berpengaruh pada peningkatan kasus *Cyberbullying* seperti dikutip dari Dr. Sameer Hinduja dan Dr. Justin W. Patchin (2015) Para pelaku *Cyberbullying* berlandung dengan adanya anonimitas di Internet yang mana hal itu juga berpengaruh dengan kurangnya moral dan empati dalam diri pelaku.

Sebuah kasus dapat dikategorikan sebagai *Cyberbullying* jika terjadi dalam media digital seperti sosial media dan ditujukan untuk merugikan korban. Seperti dikutip dari Smith et al. (2008) *Cyberbullying* merupakan tindakan agresif yang dilakukan kepada suatu individu yang melibatkan media digital. Namun terkadang kita sering melihat bercandaan oleh remaja yang terlihat seperti *Cyberbullying* namun bisa jadi hanya candaan semata. Menurut Kowalski et al., 2014 saat *Cyberbullying* terjadi dapat dirasakan adanya dominasi atau ketidakseimbangan kekuatan antara korban dan pelaku namun hal itu berbeda dengan candaan dimana biasanya hal tersebut dilakukan dengan teman sebaya yang mana tidak ada ketidakseimbangan kekuatan antara individu satu dengan yang lain.

Untuk dapat mengenali kasus *Cyberbullying* dapat dilihat dari beberapa sudut pandang yaitu sisi korban, pelaku, dan juga pihak ketiga. Dari sisi

korban menurut Patchin dan Hinduja (2015) korban merasa terancam, dirugikan dan dipermalukan di media digital dan menunjukkan tanda-tanda seperti depresi atau gangguan kecemasan. Dari sisi pelaku menurut Willard (2005) tindakan yang ditunjukkan oleh pelaku merupakan murni adanya keinginan mendominasi korban dengan kurangnya empati seperti mengirimkan pesan kasar dan merusak citra korban. Pihak ketiga atau pengamat dalam kasus *Cyberbullying* menurut Vandebosch dan Van Cleemput (2008) mempunyai tanggung jawab moral yang mana sebuah pihak ketiga dapat mencegah atau mengurangi dampak yang terjadi dari *Cyberbullying*. Menurut Kowalski et al. (2007) Tindakan seperti menyaksikan tanpa bertindak akan mempengaruhi dominasi dari pelaku dalam kasus tersebut.

Penggunaan *Game* sebagai media terapi untuk korban *Cyberbullying* dapat membantu korban untuk mulai membuka diri sebagaimana dikutip dari Glenn Platt, PhD (2021) *Game* dapat memberikan rasa menjadi bagian dari sebuah komunitas yang mana dapat membantu mengurangi rasa cemas dan depresi sebagaimana yang dirasakan oleh korban *Cyberbullying*. Selain itu *Game* juga dapat menjadi media yang tepat untuk membahas isu sensitif dengan cara yang kreatif. Menurut Barab et al. (2010) Pengalaman yang diperoleh dari *Game* meninggalkan kesan lebih lama dan lebih mendalam yang dapat mempengaruhi sikap pemain itu sendiri. *Game* juga dapat menjadi sebuah simulasi dunia nyata yang aman seperti dikutip dari Mitchell Wade dan John C. Beck (2006) *Game* mampu memberikan pengalaman pemecahan masalah dan memungkinkan pemain untuk mengenal konsekuensi dari tindakan tertentu dalam konteks yang aman. Dengan adanya *Game* dengan tema *Cyberbullying* diharapkan para remaja mampu mengenal dampak dari *Cyberbullying* tersebut dan diharapkan mampu mencegah terjadinya banyak kasus di masa depan. Perkembangan teknologi memungkinkan *Game* menjadi sarana pembelajaran dengan cara aspek edukasi diintegrasikan ke dalam *Game* yang membuat tujuan dari *Game* tersebut berubah menjadi sebuah edukasi. (Rahardianto, Deanda, &

Mario, 2022). Selain itu, *Game* mempunyai aspek yang dapat menghibur pemain sehingga membuat *Game* sebagai media pembelajaran yang efektif. (Rahardianto, Deanda, & Mario, 2022). Selain itu juga di Indonesia sendiri industri kreatif dalam bidang *Game* sangat berkembang pesat mulai dari tahun 2010 sampai dengan 2019. yang artinya *Game* sudah sangat dikenal dikalangan remaja dan anak muda pengguna internet. (Rahadiano, 2021).

Alasan mengapa perancangan karakter sangat penting karena sebuah karakter menentukan bagaimana audiens dapat mencerna inti dari sebuah cerita pada media. Menurut Paul Wells (1998) sebuah karakter yang dirancang dengan baik dapat membuat cerita lebih menarik dan menyampaikan emosi secara efektif. Dengan karakter yang dirancang dengan baik audiens dapat mengambil inti dari cerita dan juga merasakan emosi yang disampaikan dalam cerita tersebut.

Dengan perancangan karakter yang merepresentasikan korban dan pelaku diharapkan dapat meningkatkan kesadaran akan kasus *Cyberbullying*. Sebuah karakter yang dirancang dengan baik dapat membantu target audiens untuk merasakan emosi yang ingin disampaikan dari cerita pada *Game* tersebut seperti dikutip dari Donald Horton dan R. Richard Wohl (1956) Audiens dapat menyelami sebuah karakter secara psikologis jika mereka merasa bahwa ada ketertarikan antara karakter dan audiens itu sendiri.

Dengan dilakukannya penelitian perancangan karakter gim mengenai *Cyberbullying* diharapkan dapat menghasilkan karakter yang tepat untuk membahas tentang kasus *Cyberbullying* agar publik dapat lebih mengerti dan juga merasa dekat dengan korban *Cyberbullying*. Karakter gim tersebut diharapkan mampu menjadi sebuah jembatan komunikasi serta hubungan emosional terhadap target audiens agar tujuan dirancangnya gim dan karakter tersebut dapat tercapai.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dari topik yang kami ambil adalah sebagai berikut.

- Minimnya karakter *Game* lokal yang merepresentasikan dampak emosional dari *Cyberbullying* secara visual yang membuat pesan edukatif sulit tersampaikan pada remaja.
- Remaja rentan menjadi korban maupun pelaku *Cyberbullying* namun kurang memahami dampak emosional yang ditimbulkan sehingga membutuhkan media edukatif yang lebih relevan dengan kondisi psikologis mereka.

1.2.2 Rumusan Masalah

- Mengapa representasi karakter penting untuk menyampaikan dampak emosional dari *Cyberbullying* secara visual.
- Bagaimana cara merancang karakter berdasarkan kondisi psikologis remaja untuk dapat merepresentasikan dampak emosional dari *Cyberbullying*.
- Apa dampak yang diharapkan dari perancangan karakter edukatif yang merepresentasikan dampak emosional dari *Cyberbullying* pada remaja.

1.3 Ruang Lingkup

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian dapat terfokuskan dengan baik. Tulis dalam point-point yang menyatakan batasan masalah pada penelitian sebagai berikut:

1. Apa.

Merancang karakter *Game* yang dapat menunjukkan dampak emosional dari *Cyberbullying* dengan tujuan untuk mengedukasi remaja tentang dampak negatif dari *Cyberbullying*.

2. Kenapa

Karakter digunakan sebagai media visual edukatif untuk merepresentasikan dampak emosional dari *Cyberbullying* yang relevan dengan pengalaman remaja.

3. Siapa

Karakter yang dirancang ditujukan untuk remaja yang aktif dalam menggunakan internet terutama media sosial.

4. Dimana

Pengambilan data dan perancangan karakter akan dilakukan di Bandung.

5. Kapan

Waktu penelitian yaitu dari 2024 sampai dengan 2025.

6. Bagaimana

Pengumpulan data akan dilakukan dengan wawancara dan kuesioner serta observasi dan studi pustaka dari buku dan penelitian terdahulu.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang karakter *Game* yang dapat merepresentasikan dampak emosional dari perilaku *Cyberbullying* melalui visualisasi yang relevan pada remaja. Karakter yang representatif dapat menjadi media edukasi visual untuk remaja memahami konsekuensi dari perilaku *Cyberbullying* agar dapat mencegah perilaku tersebut terjadi di masa depan.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan penggunaan desain karakter sebagai alat untuk merepresentasikan masalah sosial, terutama dalam menggambarkan efek emosional dari *Cyberbullying* dengan pendekatan visual yang representatif dan emosional.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari perancangan karakter ini diharapkan mampu mendukung remaja dalam memahami dampak emosional serta efek psikologis yang ditimbulkan oleh perilaku *Cyberbullying* dengan media visual. Karakter yang dirancang tidak hanya sebagai bagian dari cerita, tetapi juga sebagai media edukasi yang mengembangkan empati, kesadaran tentang etika digital, dan introspeksi, melalui media visual yang sesuai dengan pengalaman remaja saat ini dan dapat mencegah perilaku *Cyberbullying* terjadi di masa depan.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian kali ini akan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif yaitu pendekatan yang digunakan untuk menjelaskan secara rinci tentang fenomena tanpa adanya manipulasi ataupun pengaruh dari peneliti. Hasil penelitian menekankan pada penggambaran realitas yang sebagaimana dipahami oleh subjek penelitian.

1.6.1 Teknik Pengumpulan Data

A. Sumber Data Primer

a. Kuesioner

Kuesioner akan dipakai untuk menjadi sumber data primer dalam kebutuhan penelitian untuk mengetahui tentang pengaruh perasaan terhadap pemilihan pakaian dan juga fenomena modifikasi seragam guna merancang visual karakter korban dan pelaku. Para responden adalah remaja dan dewasa pengguna internet.

b. Wawancara

Wawancara digunakan untuk mengetahui tentang korban dan pelaku *Cyberbullying* dan penyebab serta efek dari fenomena *Cyberbullying* tersebut. Narasumber adalah seorang psikolog anak dan remaja Melisa Yunisafina, M. Psi.,

c. Observasi.

Observasi akan bertempat di Bandung dan berfokus pada ciri fisik dan gaya

pakaian remaja di Bandung. Hal ini dilakukan agar dapat mendapat gambaran umum tentang gaya remaja di Bandung pada umumnya untuk dapat merancang karakter yang relevan dengan remaja.

B. Sumber Data Sekunder

a. Studi

Pustaka

Informasi dari studi pustaka diambil dari buku dan jurnal serta artikel ilmiah yang ada di internet yang membahas tentang *Cyberbullying* pada remaja dan psikologis remaja serta cara merancang karakter dan hubungan karakter terhadap psikologis audiens.

b. Analisis

Karya

Sejenis

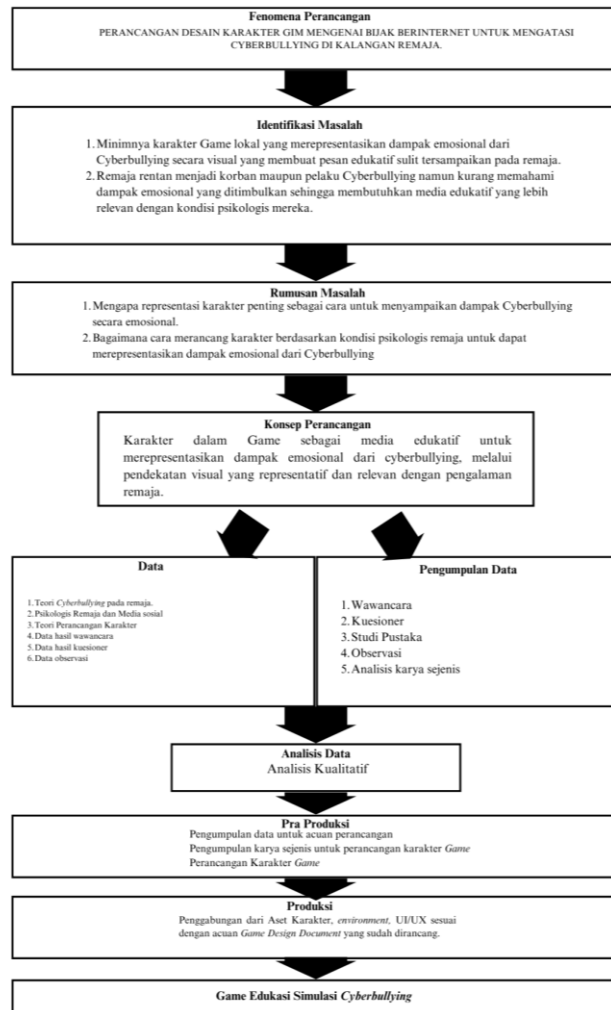
Untuk meneliti dan memahami serta merancang karakter *Game* diperlukan adanya karya sejenis yang membantu pengkayaan untuk penelitian. Peneliti akan menggunakan karya sejenis agar dapat lebih memahami fungsi dan pentingnya gaya visual di dalam *Game* dan bagaimana psikologis dapat dipengaruhi oleh gaya visual di dalam *Game*.

1.6.2 Teknik Analisis Data

A. Teknik Analisis

Menurut Miles & Huberman (1994) Analisis Kualitatif adalah upaya yang terus menerus dilakukan yang melibatkan tiga alur kegiatan yaitu reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan. Dalam penelitian kali ini saya menggunakan teknik analisis kualitatif dalam mengolah data yang telah dikumpulkan.

1.7 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1