

ABSTRAK

PERANCANGAN *UI/UX* UNTUK *GAME* SEBAGAI MEDIA EDUKASI *CYBERBULLYING* DI KALANGAN REMAJA

Internet telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, memberikan berbagai manfaat seperti kemudahan dalam berkomunikasi, akses cepat terhadap informasi, peluang bekerja jarak jauh, serta hiburan tanpa batas. Namun, di balik sisi positif tersebut, internet juga membawa dampak negatif yang signifikan, termasuk penyebaran informasi palsu (*hoax*), kejahatan siber, dan terutama cyberbullying. Cyberbullying adalah tindakan perundungan di dunia maya yang dapat menimbulkan dampak serius bagi korban, seperti gangguan kecemasan, depresi, bahkan penurunan rasa percaya diri. Menurut Willard (2004), bentuk-bentuk cyberbullying meliputi *flaming*, *online harassment*, *cyberstalking*, *denigration*, *masquerade*, *outing*, dan *exclusion*. Fenomena ini biasanya melibatkan tiga pihak utama, yaitu korban, pelaku, dan pengamat, yang masing-masing berperan dalam dinamika interaksi tersebut. Oleh karena itu, diperlukan langkah pencegahan yang tepat. Salah satu solusi yang diusulkan adalah pemanfaatan media digital berupa game edukatif. Dengan desain *UI/UX* yang optimal, game dapat memberikan pengalaman interaktif yang nyaman, membangkitkan empati, dan menjadi sarana efektif untuk mencegah serta mengurangi kasus cyberbullying di Indonesia.

Kata Kunci : Cyberbullying, emosional, perasaan, pelaku, korban.