

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Namanya berinternet, tidak lepas dari manfaat dan dampak yang dapat ditimbulkan. Bagaimana pengguna memakai internet akan sangat berpengaruh pada kehidupan sosial, terutama dalam dunia digital. Beberapa sisi positif dalam pemakaian internet antara lain : mempermudah komunikasi, memudahkan mencari informasi, bekerja secara daring dari jarak jauh, mudah mengakses konten hiburan, mendapatkan berita terkini dengan cepat, bisa menjadi sarana karya, dan tentunya menjadi pusat sosial untuk menambah teman, atau bahkan pacar. Namun, perlu diingat bahwa di setiap sisi terang pasti memiliki sisi gelapnya. Dampak negatif dari internet diantaranya : bocornya data pribadi, penipuan online, konten- konten terkait kekerasan, menjadikan pengguna antisosial, informasi palsu (HOAX), plagiasi konten/karya, tindak kriminal, pornografi, tidak peka dengan keadaan disekitarnya, masalah kesehatan, pelecehan seksual dan *cyberbullying*

Cyberbullying adalah salah satu contoh kasus yang paling sering terjadi di dunia maya. Willard (2004) mengidentifikasi berbagai jenis *cyberbullying*, di antaranya: *Flaming*, yaitu tindakan perundungan dengan mengirimkan pesan kasar atau vulgar tentang seseorang kepada kelompok online atau individu melalui email atau pesan teks. Jenis lain adalah *online harassment*, berupa pengiriman pesan ofensif secara berulang melalui media online. *Cyberstalking* melibatkan ancaman atau intimidasi yang berlebihan untuk melukai atau mencelakakan seseorang. *Denigration* adalah tindakan mengirim atau memposting pernyataan atau materi online yang tidak benar, kasar, atau merugikan tentang seseorang. *Masquerade* (penyamaran) terjadi ketika pelaku berpura-pura menjadi orang lain untuk mengirim atau memposting materi yang merusak reputasi seseorang. *Outing* adalah perundungan dengan

membagikan atau mengunggah informasi pribadi, sensitif, atau memalukan seseorang, termasuk meneruskan pesan atau gambar dengan konten serupa. Terakhir, *exclusion* (pengeksklusian) adalah tindakan mengeluarkan atau menyingkirkan seseorang dari grup online secara kasar.

Contoh kasus yang tahun lalu sempat terjadi adalah pada April 2024 lalu, sebuah video tersebar dengan kejadian perundungan terhadap seorang anak yatim piatu berinisial D dengan umur 14 tahun di kota Bandung yang sempat viral beberapa waktu ke belakang. Kejadian itu berlangsung di daerah Mekarwangi, Kota Bandung. Dalam video itu, pelaku yang berinisial U berusia 20 tahun melakukan aksi *bullying* yang disiarkan secara *live* melalui Tiktok. Video yang berdurasi kurang lebih tiga menit tersebut berisi inisial U yang melakukan kekerasan terhadap D. Dengan berbahasa sunda, pelaku meminta sang korban untuk membuka *Whatsapp*. Namun karena sang korban melawan, pelaku akhirnya memukul korban menggunakan botol yang akhirnya membuat nangis menjerit karena kesakitan. Dari contoh kasus diatas, kita bisa melihat mirisnya bagaimana *society* berjalan. Karena bukan hanya sekitar kita, tapi dari lingkungan luar pun sekitar kita, tapi dari lingkungan luar pun *cyberbullying* sangat bisa terjadi di manapun dan kapanpun.

Kasus-kasus *cyberbullying* dapat dilihat dari tiga sudut utama, yaitu korban, pelaku, dan pengamat. Dari perspektif korban, Patchin dan Hinduja (2015) menyebutkan bahwa individu yang terkena dampak sering kali merasa terancam, dirugikan, dan dipermalukan secara online, yang dapat menyebabkan gejala seperti depresi atau gangguan kecemasan. Di sisi lain, Willard (2005) menjelaskan bahwa para pelaku *cyberbullying* bertindak dengan tujuan untuk menguasai korban, menunjukkan ketidakpedulian, serta melakukan tindakan seperti mengirimkan pesan yang menyakitkan atau merusak nama baik korban. Pengamat atau pihak ketiga, menurut Vandebosch dan Van Cleemput (2008), memiliki kewajiban moral untuk mencegah atau mengurangi

dampak dari tindakan *cyberbullying*. Kowalski et al. (2007) juga menekankan bahwa sikap pasif dari pihak ketiga, seperti hanya menonton tanpa berusaha bertindak, dapat memperkuat kekuasaan pelaku dalam situasi tersebut.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa *cyberbullying* adalah kasus yang sampai sekarang belum bisa benar-benar dihapus. Kasus ini bisa menjadi hambatan bagi para remaja terutama saat masih dalam tahap pengembangan diri dan pencarian jati dirinya. Pencegahan pun harus dilakukan untuk meminimalisir angka *bullying*.

Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah media digital berupa *game*. Sebagai media hiburan, *game* mungkin terkesan sepele, namun *game* juga bisa menjadi media edukatif bagi masyarakat sebagai sarana pencegahan masalah yang dialami. Penggunaan *game* sebagai sarana terapi bagi korban *cyberbullying* menunjukkan kemungkinan besar untuk membantu mereka membuka hati. Menurut Glenn Platt, PhD (2021), *game* mampu menciptakan rasa persatuan dalam komunitas, yang sangat penting untuk mengurangi rasa cemas dan kebosanan yang sering dialami oleh korban. Selain itu, *game* juga bisa menjadi sarana yang efektif untuk membicarakan isu-isu sensitif secara kreatif. Barab et al. (2009) menekankan bahwa pengalaman yang didapat dari bermain *game* biasanya lebih dalam dan bertahan lama, sehingga bisa memengaruhi cara berpikir pemain. *Game* juga bisa berfungsi sebagai dunia simulasi yang aman. Mitchell Wade dan John C. Beck (2006) menjelaskan bahwa *game* memberi pengalaman dalam menyelesaikan masalah, serta memungkinkan pemain memahami akibat dari tindakan mereka dalam lingkungan yang terkendali.

Dengan demikian, pengembangan *game* yang berkaitan dengan *cyberbullying* diharapkan dapat meningkatkan kesadaran remaja tentang risiko yang ada, serta berpotensi mencegah kejadian serupa di masa depan. Saat ini, kemajuan teknologi memungkinkan kita untuk menyisipkan elemen edukasi dalam *game*, sehingga permainan itu bisa berfungsi sebagai alat belajar (Rahardianto, Deanda, & Mario, 2022).

Selain manfaat edukatif, unsur hiburan dalam game juga menjadikannya media pembelajaran yang efektif (Rahardianto, Deanda, & Mario, 2022). Di Indonesia, industri game kreatif telah berkembang pesat dari tahun 2010 hingga 2019 (Rahardianto, 2021), menunjukkan bahwa game sudah sangat dikenal oleh remaja dan pengguna internet muda. Ini semakin memperkuat argumen bahwa game adalah media yang relevan dan dapat diterima untuk intervensi terapi dan edukasi.

Pengembangan UI/UX untuk game yang mengangkat tema cyberbullying sangat krusial sebagai alat edukasi dan pencegahan di era digital saat ini. Di sini, desain antarmuka dan pengalaman pengguna tidak hanya bertujuan untuk memberikan hiburan, tetapi juga untuk menghadirkan pengalaman emosional dan reflektif bagi para pemain. Desain UI/UX perlu dirancang untuk membangkitkan empati, dengan menyajikan narasi yang kuat, mensimulasikan situasi nyata, dan menunjukkan konsekuensi dari setiap tindakan yang dilakukan pemain. Dengan begitu, pemain bisa merasakan dampak dari tindakan cyberbullying, baik sebagai korban, pelaku, maupun saksi. Selain itu, desain interaktif seperti skenario berbasis pilihan, indikator emosi karakter, dan fitur komunitas yang aman (seperti sistem pelaporan dan filter percakapan) adalah elemen penting untuk menegaskan pesan edukatif yang ingin disampaikan.

Urgensinya dalam pengembangan UI/UX untuk game semacam ini sangat besar, terutama karena remaja, yang menjadi sasaran utama, adalah kelompok paling rentan terhadap efek negatif dari dunia maya. Dalam fase pencarian identitas ini, mereka memerlukan media yang tidak hanya menghibur tetapi juga memberikan panduan positif. Game dengan desain UX yang baik bisa menjadi alat pembelajaran yang efektif, karena menyampaikan informasi melalui pengalaman langsung yang mendalam. Selain itu, seiring meningkatnya penggunaan internet dan media sosial, keberadaan game edukatif menjadi kontra narasi yang penting untuk mengurangi angka kejadian cyberbullying. Dengan industri game yang tumbuh pesat di Indonesia, terutama di kalangan

remaja, menjadikan game sebagai alat pendidikan dengan UI/UX yang tepat adalah langkah yang cerdas dan strategis. Oleh karena itu, pengembangan UI/UX dalam game yang mengangkat tema cyberbullying perlu ditangani dengan serius, tidak hanya berfokus pada elemen visual dan teknis, tetapi juga memperhatikan faktor psikologis, sosial, serta aspek edukasi yang ingin disampaikan kepada pengguna.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kasus *cyberbullying* yang masih sering terjadi di Indonesia
2. Belum banyak desain *UI/UX* yang mendukung desain *game* pencegahan terjadinya *cyberbullying* di Indonesia

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana desain *UI/UX* dapat memengaruhi pemahaman remaja terhadap dampak *cyberbullying*?”
2. Bagaimana merancang desain *UI/UX* yang dapat digunakan sebagai media pendukung perancangan *game* bertema *cyberbullying*?

1.4 Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diangkat saya, ruang lingkup atau batasan masalah untuk mengarahkan perancangan adalah sebagai berikut:

1.4.1 Apa

Perancangan *UI/UX* sebagai media pendukung *game* mengenai pencegahan *cyberbullying*.

1.4.2 Siapa

Game ini ditunjukan kepada remaja dengan rentang usia 13-18 tahun sebagai target audience dalam penelitian perancangan *game* ini.

1.4.3 Di mana

Perancangan *game* ini dilakukan di Kota Bandung

1.4.4 Kapan

Pengambilan data dan perancangan *game* dimulai dari bulan November 2024 sampai Juli 2025

1.4.5 Mengapa

Perancangan *Game* ini bertujuan untuk memberi edukasi tentang bahaya dan pencegahan *cyberbullying*

1.4.6 Bagaimana

Perancangan *game* akan difokuskan untuk membuat desain *UI/UX* sebagai sarana pendukung dalam pembuatan *game* mengenai

cyberbullying.

1.5 Tujuan Penelitian

- a. Menganalisis peran desain UI/UX dalam meningkatkan pemahaman remaja terhadap dampak *cyberbullying*.
- b. Merancang desain UI/UX sebagai media pendukung dalam pengembangan *game* edukatif bertema *cyberbullying*.

1.6 Manfaat Penelitian

- a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif solusi yang berguna untuk mencegah tindakan *cyberbullying*, sehingga bermanfaat bagi penulis, pembaca, maupun berbagai instansi terkait.

- b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain serta membantu dalam mengembangkan solusi terkait fenomena *cyberbullying*.

1.7 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan metode Kualitatif. Menurut Hendryadi, et. Al , Penelitian kualitatif adalah proses penyelidikan naturalistik yang mencari pemahaman mendalam tentang fenomena sosial secara alami. Pengumpulan data dilakukan dengan cara :

1. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk menggali cerita di balik tindakan *cyberbullying* dari sudut pandang pelaku maupun korban, dengan bantuan tenaga ahli seperti psikolog atau psikiater. Narasumber yang dipilih merupakan psikolog yang berfokus diranah anak dan remaja, Melisa Yunisafina, M. Psi., sebagai data yang akan digunakan dalam penulisan/perancangan.

2. Survei

Metode ini melibatkan remaja akhir untuk mengungkap pengalaman atau cerita mereka terkait *cyberbullying*, baik

yang mereka alami maupun ketahui, yang digunakan sebagai data sekunder dalam penelitian.

3. Studi Kasus

Data dikumpulkan melalui analisis kasus serupa yang ditemukan dalam jurnal, artikel, berita, atau dokumen lainnya yang relevan dengan topik penelitian.

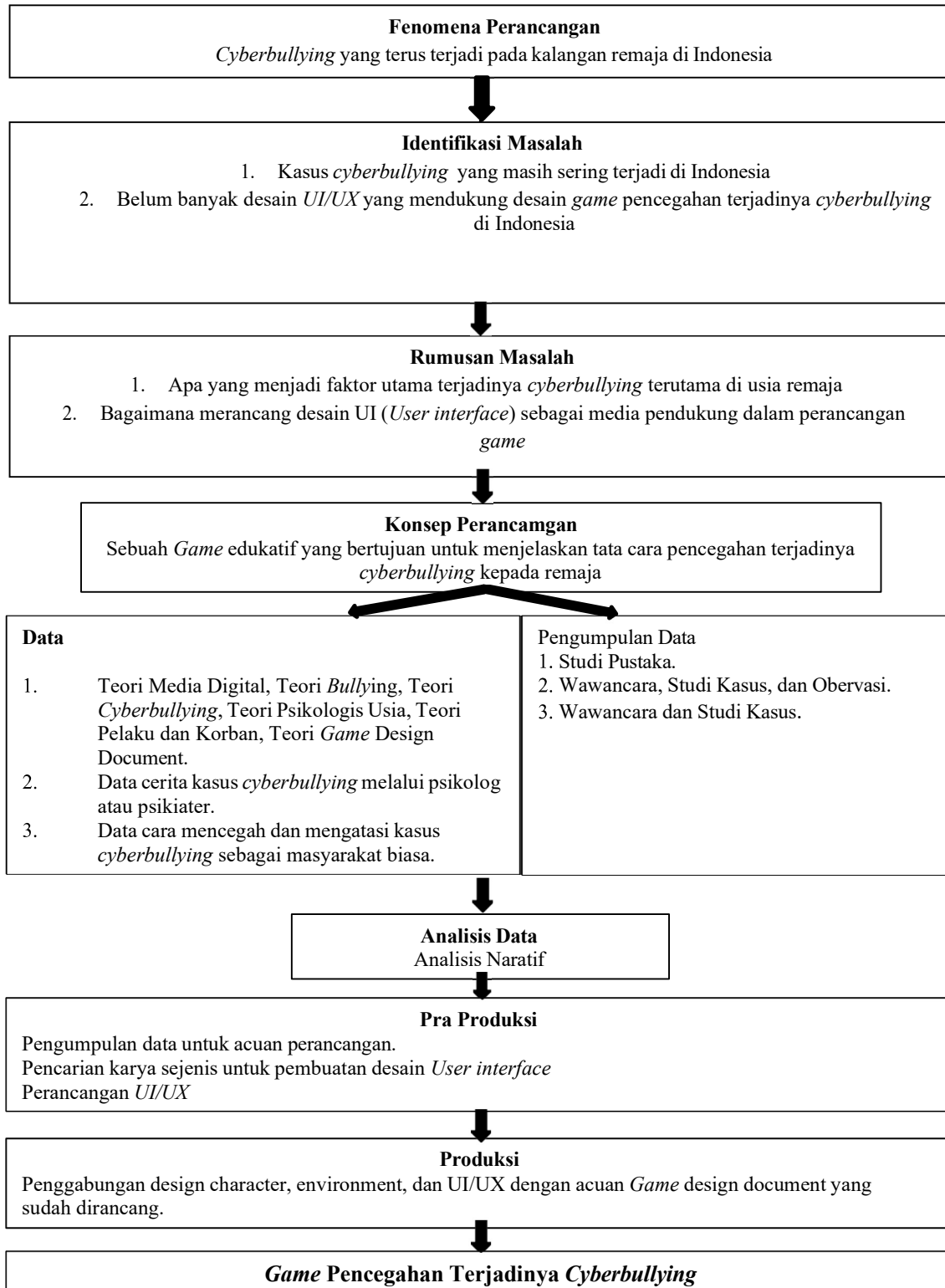
4. Studi Pustaka

Pengumpulan data dilakukan dengan mengacu pada teori-teori yang diperoleh dari buku dan jurnal yang telah dipublikasikan sebelumnya, sehingga dapat membangun kerangka penelitian secara sistematis.

5. Analisis Karya Sejenis

Untuk menggali dan memahami serta merancang karakter dalam *game*, diperlukan adanya karya yang sejenis untuk membantu proses kreatif dalam penelitian. Peneliti akan memanfaatkan karya serupa agar bisa lebih memahami peran serta kepentingan gaya visual dalam *game*, serta bagaimana pengaruh gaya visual tersebut terhadap psikologis pemain. Penelitian dilakukan dengan beberapa website dan platform lainnya seperti Steam dan artikel/jurnal terkait.

1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan