

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di Indonesia, pola asuh yang keras masih dilakukan secara masif, di mana mayoritas orang tua menggunakan kekerasan fisik dalam mengasuh anak. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) melalui Antara News (2016), 54,80% orang tua di Indonesia menggunakan kekerasan sebagai metode disiplin, termasuk mereka yang memiliki latar belakang pendidikan tinggi. Pola pengasuhan yang keras ini dapat bertambah parah dengan mengarah ke ranah kekerasan anak. Data dari KPAI (2024), menunjukkan bahwa mayoritas kasus kekerasan terhadap anak terjadi di dalam rumah dan dilakukan oleh orang tua kandung. Kasus kekerasan anak ini memiliki jumlah yang besar, dilansir dari tirto.id pada SNP HAR (2024) dengan 7,6 juta anak berusia 13-17 tahun mengalami salah satu bentuk kekerasan dalam satu tahun terakhir. Kasus kekerasan terhadap anak mengalami peningkatan selama lima tahun terakhir ditunjukkan dengan kekerasan fisik pada 2019 berjumlah 3.401 kasus, dan pada 2023 mencapai 4.410 kasus (RRI, 2024).

Menggunakan kekerasan fisik dalam mengasuh anak memiliki dampak yang signifikan. Pola asuh yang keras dapat mengubah cara tubuh membaca DNA pada anak-anak, meningkatkan risiko depresi pada masa remaja dan kehidupan selanjutnya (Van Assche, 2022). Mendukung pernyataan sebelumnya, panduan oleh Kementerian Sosial Indonesia berjudul “Pencegahan Kekerasan, Penelantaran dan Eksploitasi Terhadap Anak” menekankan bahwa kekerasan, perlakuan salah, penelantaran, dan eksploitasi terhadap anak memiliki dampak jangka panjang dan mempengaruhi kesehatan anak, kemampuan untuk belajar, menghancurkan rasa percaya diri anak dan secara fatal dapat menyebabkan kematian.

Untuk menanggulangi adanya kenaikan dari kasus kekerasan anak, maka perlu adanya tindakan pencegahan. Salah satu cara pencegahan masalah kekerasan pada anak dapat dilakukan dengan diseminasi (penyebarluasan gagasan) tentang dampak kekerasan yang dialami anak-anak terhadap kesehatan dan pembentukan kepribadiannya. Metode pencegahan ini ditujukan kepada seluruh anggota masyarakat dan dilakukan sebelum perlakuan salah dan penelantaran anak terjadi, sasaran dari program prevensi ditujukan tidak hanya kepada keluarga-keluarga berpengalaman, tetapi juga keluarga muda (Al Adawiah, 2015).

Masa *emerging adulthood* berlangsung dari sekitar usia 18 tahun, ketika sebagian besar anak muda menyelesaikan sekolah menengah, hingga usia 25 tahun, ketika sebagian besar orang sudah mulai membuat komitmen yang menyusun kehidupan orang dewasa: pernikahan (jangka panjang), menjadi orang tua, dan pekerjaan jangka panjang (Arnett, 2023). Teori ini terbukti di Indonesia dengan data dari buku Statistik Pemuda Indonesia (BPS, 2024) yang menunjukkan bahwa rata-rata usia kawin pertama di Indonesia berada di usia 21,22 tahun. *Emerging adulthood* yang berada di usia 18-25 merupakan masa pertama kebanyakan orang memutuskan pilihan penting, salah satunya membangun keluarga dan memikirkan bagaimana jalan hidup yang akan diambil kedepannya.

Pada masa sekarang mulai maraknya media interaktif baru, salah satunya adalah *video game*. Kementerian Komunikasi dan Informatika mencatat jumlah pemain *game* di Indonesia berjumlah 174,1 juta pada tahun 2022 dan diperkirakan pada akan mencapai 192,1 juta orang pada tahun 2025 (Jawapos, 2024). Usia yang mendominasi pemain *game* di Indonesia adalah usia 16-24 dengan persentase 56% dan sebanyak 50% orang Indonesia bermain lebih dari 1 jam per harinya (Deloitte, 2022). Media *game*, yang sebelumnya dikenal sebagai media hiburan, telah berkembang menjadi berbagai jenis media, salah satunya adalah media edukasi (Rahadiano, Sumarlin, & Mario, 2023). *Game* sangat berharga dalam pembelajaran secara informal karena media ini menawarkan kesempatan untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan yang berguna, dalam berbagai bidang dan juga untuk pengembangan individu dan masyarakat (Swertz, 2019).

Game adalah sebuah aktivitas yang membutuhkan setidaknya satu pemain, memiliki aturan, dan memiliki kondisi menang atau kalah (Rogers, 2014) dan bentuk dalam video atau *video game* dapat diartikan sebagai permainan yang dimediasi oleh komputer, baik dalam skala mesin yang kecil ataupun besar (Adams, 2014). Dalam perancangannya, *game* memerlukan *Game Design Document* (GDD) yang dapat didefinisikan sebagai cetak biru komprehensif yang merinci semua aspek *game*, memastikan kejelasan dan konsistensi selama pengembangan (Rogers, 2014).

Berdasarkan pemaparan di atas, perancang mengajukan *video game* untuk menyampaikan dampak kekerasan fisik kepada anak dengan mempertimbangkan bahwa *video game* merupakan media yang dekat dan banyak digunakan oleh kelompok usia *emerging adulthood*. *Video game* dapat digunakan sebagai media penyampaian dampak kekerasan fisik kepada anak dengan mengintegrasikan pesan melalui mekanik, estetika dan narasi. Pengintegrasian ini memerlukan GDD

berdasarkan data wawancara dan studi pustaka sebagai data dasar untuk memahami masalah ini. Dengan ini perancangan GDD untuk *video game* dapat membantu kelompok usia *emerging adulthood* dalam memahami bagaimana dampak kekerasan fisik pada anak.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Banyak orang tua di masa *emerging adulthood* tidak menyadari bahwa cara pengasuhan anak yang menggunakan kekerasan fisik dapat berpengaruh buruk pada pertumbuhan dan psikologis anak.
2. Dampak kekerasan fisik pada anak dapat disampaikan dengan salah satu media yang banyak digunakan oleh kelompok usia *emerging adulthood* yaitu *video game*.

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana dampak dari kekerasan fisik yang diterima pada masa kanak-kanak memengaruhi individu di usia *emerging adulthood*?
2. Bagaimana cara merancang *game* untuk menyampaikan dampak kekerasan fisik yang diterima oleh anak kepada kelompok usia *emerging adulthood*?

1.3 Ruang Lingkup

Agar penelitian dapat terfokuskan dengan baik, perancang akan menuliskan ruang lingkup penelitian yang mengacu pada 5W+1H, sebagai berikut

1. What: Perancangan *Game Design Document* untuk *game* “Lasting Wounds” mengenai dampak kekerasan fisik pada anak.
2. Who: Target audiens yang difokuskan pada penelitian ini kepada orang tua dan calon orang tua yang berada di masa *emerging adulthood*.
3. Where: Perancang melakukan penelitian dan perancangan di Kota Bandung, Jawa Barat.

4. When: Waktu pengambilan data untuk perancangan *game* ini akan dimulai dari bulan Oktober 2024 hingga bulan Januari 2025.
5. Why: Pembuatan laporan bertujuan untuk menyampaikan bagaimana dampak kekerasan fisik pada anak melalui video *game*.
6. How: Dengan melakukan perancangan *game design* menggunakan *Game Design Document* yang akan digunakan dalam pembuatan *game*.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah:

1. Memahami bagaimana kekerasan yang diterima saat masa kanak-kanak memengaruhi kondisi individu di usia *emerging adulthood*.
2. Merancang *Game Design Document* (GDD) dari *game* “Lasting Wounds” untuk menyampaikan dampak dari kekerasan fisik yang diterima oleh anak kepada kelompok usia *emerging adulthood*.

1.4.2 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Bagi Perancang

Perancangan ini bermanfaat dalam menambah pemahaman dan pengetahuan perancang mengenai dampak kekerasan fisik pada anak dalam perancangan GDD.

2. Manfaat Bagi Institusi

Perancangan ini diharapkan dapat bermanfaat menjadi referensi dalam perancangan atau perancangan sejenis khususnya jurusan Desain Komunikasi Visual peminatan Multimedia *Game*.

3. Manfaat Bagi *Emerging adulthood*

Perancangan ini diharapkan dapat menambah pemahaman usia *emerging adulthood* mengenai dampak kekerasan fisik pada anak melalui media *video game*.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Metode penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini adalah metode kualitatif dengan metode pengumpulan data melalui wawancara, studi pustaka dan observasi. Penelitian kualitatif adalah sebuah pendekatan untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang diberikan individu atau kelompok terhadap suatu masalah sosial atau manusia (Creswell, 2023)

a. Wawancara

Perancang melakukan wawancara langsung dengan psikolog anak Savira Anjani, M.Psi., Khamsha Noory, M.Psi, Nadhira Meindy, dan M.Psi, Denia Rahmayanthi, M.Psi untuk mengetahui bagaimana dampak dari kekerasan fisik kepada anak berpengaruh kepada seseorang dan juga wawancara kepada dan korban kekerasan fisik pada anak untuk mengetahui kondisi sebenarnya dari perspektif individu yang merasakannya.

b. Studi Pustaka

Perancang mengumpulkan data dengan membaca buku-buku seperti, jurnal dan penelitian yang relevan sebagai sumber informasi, serta merujuk ke berbagai situs web yang membantu memahami bagaimana dampak, penyebab, dan lingkup dari kekerasan fisik kepada anak dan juga untuk memahami bagaimana desain *game* yang baik, menarik dan efektif dalam menyampaikan bagaimana dampak dari kekerasan fisik terhadap anak.

c. Observasi

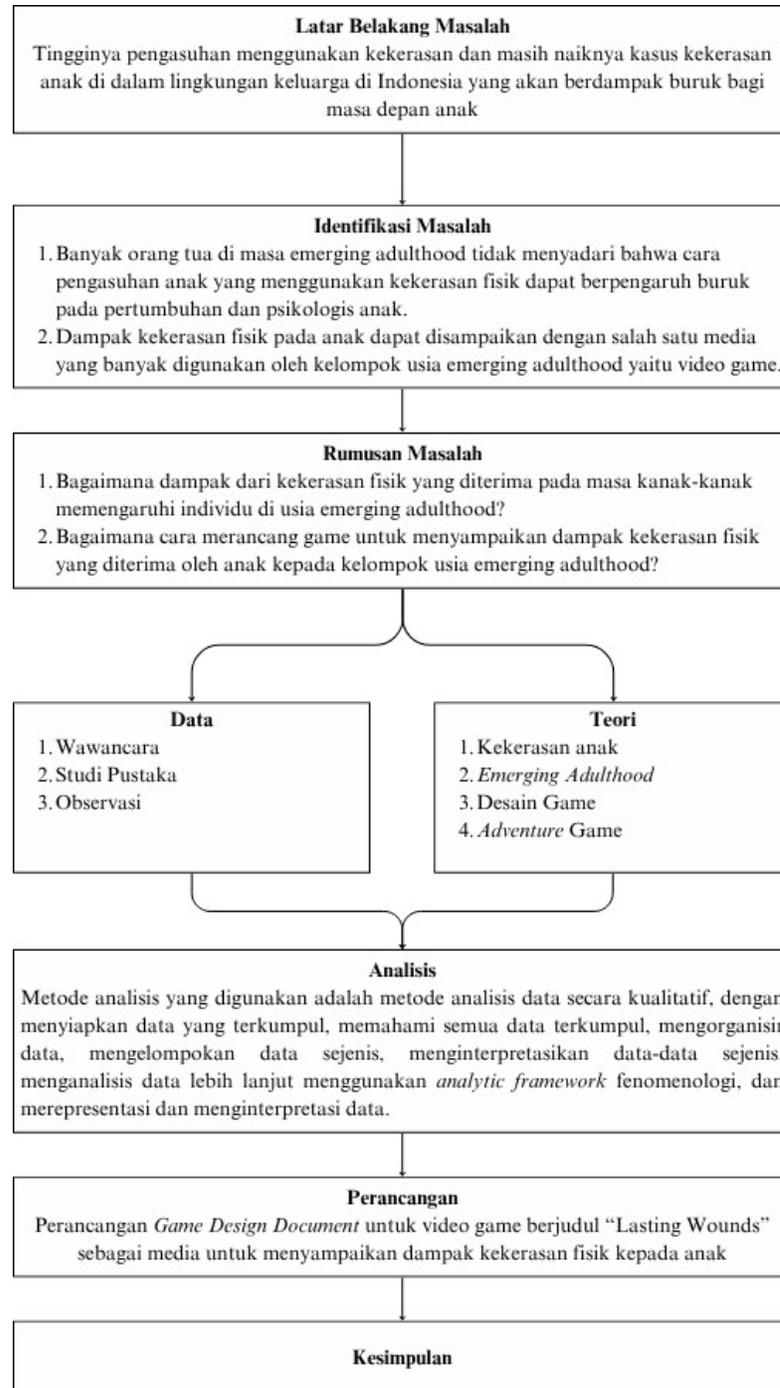
Perancang melakukan observasi kepada korban kekerasan fisik terhadap anak dan juga observasi media *game* sejenis yang memiliki kesamaan dengan perancangan *game* yang akan dibuat untuk mengetahui lebih dalam bagaimana cara merancang *game* yang dapat membantu menyampaikan dampak yang dirasakan dari kekerasan fisik pada anak.

1.5.2 Teknik Analisis Data

A. Teknik Analisis

Metode yang digunakan untuk perancangan desain *game* ini adalah metode analisis data secara kualitatif. yaitu dimulai dengan menyiapkan data yang terkumpul, lalu memahami semua data terkumpul, mengorganisir data, mengelompokan data sejenis, menginterpretasikan data-data sejenis, menganalisis data lebih lanjut menggunakan *analytic framework* fenomenologi, dan terakhir merepresentasi dan menginterpretasi data. (Creswell, 2023) Pendekatan ini dipilih untuk menggali makna subjektif dari pengalaman trauma yang dialami oleh korban kekerasan fisik masa kecil, serta bagaimana pengalaman tersebut dapat diinterpretasikan ke dalam elemen desain *game*. Data dari wawancara psikolog, korban, studi pustaka, dan observasi *game* sejenis dianalisis dengan mereduksi informasi penting, mengidentifikasi tema-tema kunci seperti dampak psikologis, mekanisme *coping*, dan persepsi terhadap kekerasan, lalu mengaitkannya dengan teori desain *game*. Hasil analisis kemudian diterjemahkan ke dalam elemen-elemen *Game Design Document* (GDD), seperti narasi, karakter, visual, dan mekanik, untuk menyampaikan dampak kekerasan anak.

1.6 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Mindmap Bab 1

Sumber: Dokumen pribadi

1.7 Pembabakan

1. BAB I: Pendahuluan

Bab ini mencakup fenomena yang terdapat pada latar belakang masalah yaitu kekerasan fisik kepada anak yang masih terjadi, lalu dirumuskan menjadi rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan kerangka pemikiran dalam perancangan *game* untuk menyampaikan dampak kekerasan fisik kepada anak.

2. BAB II: Kerangka Teori

Bagian ini memaparkan teori-teori mengenai kekerasan anak, definisi *emerging adulthood*, element dalam *game*, fitur penting dalam *adventure game*, *Game Design Document* dan strukturnya yang digunakan sebagai acuan dalam perancangan *game* untuk menyampaikan dampak kekerasan anak.

3. BAB III: Analisis Data dan Permasalahan

Pada bab ini, terdapat data-data yang telah dikumpulkan melalui studi pustaka mengenai kekerasan anak seperti buku *Child Abuse And Neglect* dan *Understanding Child Abuse and Neglect*; wawancara kepada ahli yaitu psikolog anak seperti Savira Anjani, M.Psi., Khamsha Noory, M.Psi, Nadhira Meindy, dan M.Psi, Denia Rahmayanthi, M.Psi. , korban dan khalayak sasar; dan observasi serta analisis terhadap *game* sejenis seperti “Broken Age”, “Fragile” dan “Disco Elysium”.

4. BAB IV: Konsep dan Hasil Perancangan

Bab ini berisi perancangan konsep yang berisi konsep pesan untuk menyampaikan dampak kekerasan fisik kepada anak, konsep kreatif yang mencakup konsep perancangan *adventure game*, konsep media yang mencakup mengenai media yang digunakan dalam perancangan dan *platform* yang akan digunakan dalam publikasi dan konsep *game design* yang meliputi teori yang digunakan dalam perancangan *game* berisi *Game Features* dari *adventure games*. (Adam Ernest, 2014)

5. BAB V: Kesimpulan

Bab terakhir ini berisi kesimpulan dari laporan penelitian serta saran untuk penelitian sejenis selanjutnya dengan mempertimbangkan hasil penelitian dan keterbatasan pada penelitian yang telah dilakukan.