

**PERANCANGAN GAME DESIGN DOCUMENT BERJUDUL “LASTING WOUNDS” MENGENAI DAMPAK KEKERASAN FISIK PADA ANAK**

***GAME DESIGN DOCUMENT TITLED “LASTING WOUNDS” TO CONVEY THE IMPACT OF PHYSICAL VIOLENCE ON CHILDREN***

**Berliandika Ariel Nugroho<sup>1</sup>, Irfan Dwi Rahadiano<sup>2</sup>, Muhammad Adharamadinka<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Universitas Telkom, Bandung

**arielnugroho@student.telkomuniversity.ac.id<sup>1</sup>, dwirahadiano@telkomuniversity.ac.id<sup>2</sup>,  
ramadinka@telkomuniversity.ac.id<sup>3</sup>**

---

**ABSTRAK**

Kasus kekerasan fisik terhadap anak masih menjadi persoalan serius yang sering terjadi dalam pola pengasuhan keluarga di Indonesia. Banyak orang tua, terutama yang berada pada usia emerging adulthood, belum sepenuhnya memahami dampak jangka panjang dari pola asuh yang menggunakan kekerasan fisik. Untuk menjawab permasalahan ini, media *video game* digunakan sebagai media interaktif dan dekat dengan kelompok usia tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menuraikan perancangan *Game Design Document* (GDD) dari game berjudul *Lasting Wounds* yang mengangkat isu kekerasan fisik terhadap anak. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode pengumpulan data berupa wawancara dengan psikolog, studi pustaka, dan observasi terhadap game sejenis. Data yang diperoleh dianalisis untuk menjadi dasar perancangan GDD. Penelitian ini difokuskan pada perancangan *game* berbasis naratif dan emosional untuk menyampaikan dampak kekerasan fisik terhadap anak. Diharapkan hasil dari perancangan ini dapat menjadi media interaktif yang mampu meningkatkan kesadaran serta mencegah kekerasan fisik terhadap anak di masa depan.

Kata Kunci: *Game Design*, *Kekerasan Fisik pada Anak*, *Emerging Adulthood*

---

***ABSTRACT***

*Physical violence against children remains a serious issue frequently found in parenting practices across Indonesia. Many parents, especially those in the emerging adulthood stage, are still unaware of the long-term impact of physically abusive parenting methods. To address this issue, video games are used as an alternative and interactive medium that resonates well with this age group. This study aims to describe the design process of a Game Design Document (GDD) for a game titled Lasting Wounds, which highlights the issue of physical abuse towards children. This is a qualitative study using data collection methods such as interviews with psychologists, literature review, and observation of similar games. The collected data was then analyzed and used as the foundation for designing the GDD. The research focuses on designing a narrative- and emotion-based game to deliver messages about the impact of physical violence on children. The final design is expected to serve as an interactive medium to raise awareness and help prevent child abuse in the future.*

*.Keywords: Game Design, Physical Child Abuse, Emerging Adulthood*

---

## **1. 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](https://tirto.id) pada SNPHAR (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 kepada anak.

## **2. Landasan Teori**

### **2.1 Kekerasan Anak**

Kekerasan terhadap anak adalah tindakan melukai yang berulang-ulang secara fisik dan emosional terhadap anak yang ketergantungan, melalui desakan hasrat, hukuman badan yang tak terkendali, degradasi dan cemoohan permanen atau kekerasan seksual, biasanya dilakukan para orangtua atau pihak lain yang seharusnya merawat anak (Barker 1987).

### **2.2 Emerging Adulthood**

Emerging adulthood merupakan demografi yang tidak dapat dikelompokkan secara pasti, sebab golongan ini sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi dan perubahan tatanan sosial di masyarakat. Rentang usia yang berbeda telah digunakan untuk emerging adulthood, terkadang 18 hingga 25 tahun dan terkadang 18 hingga 29 tahun. Baik 18 hingga 25 atau 18 hingga 29 tahun merupakan rentang usia yang tepat untuk emerging adulthood, tergantung pada topik atau pertanyaan yang sedang dibahas. Menurut Jeffrey Arnet Emerging adulthood golongan ini merupakan kalangan yang merasa bahwa dirinya sudah tidak merasa remaja tapi masih belum siap untuk dikatakan dewasa.

### 2.3 Game

Menurut Ernest Adam (2014) definisi dari game adalah suatu jenis kegiatan bermain yang dilakukan dalam konteks yang dibuat atau tidak nyata, di mana para pesertanya mencoba untuk mencapai setidaknya satu tujuan penting dengan bertindak sesuai dengan aturan.

### 2.4 Elemen Penting Dalam Game

Menurut Jesse Schell (2020), bahwa game memiliki beberapa elemen penting yaitu *mechanics* yang merupakan prosedur dan aturan dalam permainan, *story* adalah urutan peristiwa yang terjadi dalam *game*, *aesthetics* merupakan tampilan, suara, bau, rasa, dan perasaan dari *game* dan *technology* semua bahan dan interaksi yang memungkinkan game berjalan.

### 2.5 Goals Dari Game

Game yang dibuat untuk kesadaran dan perubahan (*consciousness & change*) sosial atau bisa disebut *games for change* sering dibuat oleh kelompok nirlaba, politik, dan/atau agama untuk meningkatkan kesadaran akan kepercayaan, sikap, nilai, gaya hidup, dan tujuan tertentu. Contoh isu-isu sosial yang tercakup dalam game-game ini antara lain kemiskinan, hak asasi manusia, konflik global, dan perubahan iklim. (Novak, 2012).

### 2.6 Game Genre

Game genre adalah kategori yang didasarkan pada kombinasi subjek, setting/latar, screen presentation/format, perspektif pemain, dan strategi permainan dari game. Genre memberikan desainer dan publisher sebagai cara untuk menggambarkan gaya permainan. Genre membentuk cara praktis untuk memahami pasar apa yang dituju oleh sebuah game, platform apa yang paling cocok untuk game tersebut, dan siapa yang harus mengembangkan judul tertentu (Novak, 2012).

### 2.7 Adventure Game

Adventure game adalah cerita interaktif tentang karakter protagonis yang dimainkan oleh pemain. Storytelling dan eksplorasi adalah elemen terpenting dari adventure game. Pemecahan puzzle dan conceptual challenges memenuhi bagian besar dari gameplay. Combat, economic management, dan action challenges dikurangi banyak atau tidak ada sama sekali dalam adventure game (Adam, 2014).

### 2.8 Game Features

Dalam bukunya *Fundamentals Of Adventure Games Design*, Adams (2014) memberikan beberapa game features yang terdapat dalam adventure games yaitu *setting dan emotional tone*, model kamera, peran pemain, struktur cerita dan ruang, *storytelling, challenges* dan *journal keeping*.

### 2.9 Game Design Document

Game Design Document (GDD) adalah dokumen komprehensif yang menguraikan visi, mekanisme, dan detail game yang sedang dikembangkan. Menurut Schell (2019) GDD memiliki beberapa tujuan penting yaitu untuk memori dan komunikasi, ekspresi teori, sifat dinamis dan ragam dokumen.

## 2.10 Dramatic Elements

Menurut Fullerton (2009:91-104) *Dramatic Elements* memberikan konteks terhadap permainan dan mengombinasikan elemen – elemen formal menjadi pengalaman yang bermakna kepada pemain dengan menciptakan koneksi yang lebih dalam, seperti *Challenge Play, Premise, Character, The Dramatic Arc*

## 3. Data dan Analisis Data

### 3.1 Metode Perancangan

Metode penelitian yang digunakan dalam 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).

### 3.2 Pengumpulan data

#### 3.2.1 Data Hasil Wawancara

Perancang melakukan wawancara kepada empat psikolog dan dua korban kekerasan anak. Hasil wawancara menunjukkan bahwa kekerasan fisik terhadap anak sering terjadi dalam lingkungan keluarga, terutama dengan pola asuh otoriter, tekanan ekonomi, dan latar belakang orang tua yang juga pernah mengalami kekerasan. Bentuk kekerasan yang muncul meliputi fisik, verbal, emosional, hingga pengabaian, dan sering kali tidak disadari oleh pelaku sebagai tindakan kekerasan. Dampak yang ditimbulkan bersifat jangka panjang, seperti rendah diri, kecemasan, depresi, trauma, hingga perilaku destruktif seperti self-harm dan penyalahgunaan zat. Trauma yang berasal dari masa kecil memengaruhi konsep diri, cara membentuk relasi sosial, dan kemampuan mengelola emosi. Banyak korban memilih untuk menarik diri, melupakan pengalaman buruk, atau menjadi tidak peduli sebagai bentuk pertahanan diri. Lingkungan sosial ekonomi rendah, kurangnya edukasi tentang pola asuh yang sehat, serta ketidakhadiran sistem dukungan emosional turut memperparah situasi. Pengalaman berulang menunjukkan bahwa kekerasan seringkali diturunkan dari generasi ke generasi dan tanpa penanganan yang tepat, korban berisiko mengulang pola yang sama di masa depan. Kesadaran akan bentuk dan dampak kekerasan masih rendah di kalangan remaja dan dewasa muda, sehingga peningkatan edukasi dan pemahaman tentang kekerasan anak menjadi langkah penting dalam pencegahan.

#### 3.2.2 Data Studi Pustaka

Data studi pustaka yang dikumpulkan oleh perancang mengungkap bahwa kekerasan terhadap anak menghasilkan dampak luas dan berlapis, baik secara fisik, psikologis, maupun perilaku jangka panjang. Gejala berulang mencakup luka fisik seperti memar, patah tulang, hingga cedera kepala, serta trauma psikologis seperti PTSD, kompleks PTSD, kilas balik, kecemasan, depresi, serangan panik, dan kemarahan yang intens. Mekanisme koping yang muncul sering kali maladaptif, seperti meremehkan kekerasan, isolasi diri, kecanduan, mengabaikan perawatan diri, serta menyangsikan perasaan sendiri. Pola ini mencerminkan respons berulang korban dalam menghadapi luka batin yang tidak terselesaikan. Faktor pendorong kekerasan juga konsisten, seperti stres dan gangguan mental orang tua, tekanan

ekonomi, minimnya pendidikan pengasuhan, struktur keluarga tunggal, serta isolasi sosial yang memperburuk siklus kekerasan. Pemulihan memerlukan grounding mechanism seperti teknik pernapasan, latihan sensorik, dan pengalihan logis untuk mengatasi serangan panik dan gejala trauma lainnya. Pola-pola ini menunjukkan urgensi intervensi dini dan pendidikan emosional dalam memutus siklus kekerasan anak yang terus berulang lintas generasi.

### 3.2.3 Data Khalayak Sasar

Target audiens dari game ini adalah laki-laki dan perempuan berusia 18–24 tahun di seluruh Indonesia, dengan fokus referensi pada Kota Bandung karena tingginya angka kekerasan anak di wilayah tersebut. Rentang usia ini dipilih karena berada pada masa transisi remaja ke dewasa, di mana individu mulai membentuk identitas diri dan mempersiapkan peran sebagai orang dewasa, termasuk sebagai calon orang tua. Pendekatan pencegahan diprioritaskan dibandingkan koreksi perilaku pelaku kekerasan yang sudah terbentuk, mengingat tingkat kekambuhan yang tinggi. Data statistik dari SIMFONI-PPA dan BPS menunjukkan bahwa usia 25–29 merupakan puncak angka kelahiran, sehingga intervensi pada usia sebelum itu dianggap strategis untuk meningkatkan kesadaran akan dampak kekerasan anak.

### 3.3 Analisis Karya Sejenis

| Broken Age                                                                         | Fragile                                                                            | Disco Elysium                                                                        |
|------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |

Berdasarkan analisis karya sejenis dalam dokumen, desain yang tepat untuk merancang game adventure yang menyampaikan dampak kekerasan fisik terhadap anak dapat mengikuti pendekatan naratif yang mendalam, emosional, dan interaktif seperti yang dilakukan oleh Fragile, Broken Age, dan Disco Elysium. Ketiga game ini menonjolkan dramatic tension, eksplorasi psikologis karakter, dan struktur cerita berbasis pilihan moral untuk menciptakan keterlibatan emosional pemain. Pendekatan ini dapat digunakan untuk menggambarkan trauma, ketidakadilan, dan proses penyembuhan, sehingga cocok diaplikasikan dalam game bertema kekerasan fisik terhadap anak. Desain game menggunakan semi-fixed camera perspective untuk menciptakan suasana sinematik yang fokus pada ekspresi karakter dan lingkungan emosional. Cerita dapat dibangun dengan struktur "heroic quest" atau "journey of recovery", di mana tokoh utama melewati berbagai tantangan untuk memahami dan memulihkan luka batin yang ditinggalkan oleh kekerasan fisik. Mekanik seperti pilihan dialog terbatas waktu (time-sensitive choices), context-sensitive interaction, dan interaksi internal (suara hati/trauma masa lalu) dapat dimanfaatkan untuk

menciptakan gameplay yang tidak hanya dapat menyampaikan pesan tetapi juga menggugah empati pemain terhadap dampak nyata dari kekerasan fisik pada anak.

## **4. Konsep dan Hasil Perancangan**

### **4.1 Konsep Perancangan**

#### **4.1.1 Konsep Pesan**

Pesan utama yang disampaikan akan mengacu pada data dan analisis yang dilakukan pada bab sebelumnya. Pesan akan menjadi acuan utama untuk perancangan game agar tujuan utama untuk menyampaikan dampak kekerasan fisik kepada anak dapat tersampaikan. Penyampaian dampak akan disampaikan melalui beberapa komponen dalam game seperti visual, gameplay, dan juga narasi. Dampak fisik akan disampaikan melalui visual karakter dan juga cutscene. Dampak fisik diantaranya terdapat luka akibat kekerasan yang berasal dari orang tua seperti luka fisik yang membekas, memar, cedera ataupun luka bakar. Selain itu dampak fisik yang terlihat akibat korban sendiri karena mental yang tidak stabil seperti bekas luka yang dilakukan kepada diri sendiri dan kondisi tubuh yang tidak terawat. Dampak mental dan perilaku akan disampaikan melalui gameplay dan narasi. Game bergenre adventure puzzle akan membantu untuk menggambarkan bagaimana korban kekerasan fisik kepada anak terjebak dalam mental yang tidak stabil dan berusaha untuk keluar dari gangguan mental yang dirasakan akibat kekerasan fisik.

#### **4.1.2 Konsep Kreatif**

Dalam perancangan, perancang menggunakan data yang telah didapatkan sebagai acuan dalam pembuatan game. Perancang berfokus dalam perancangan adventure game, genre dari game yang dibuat. Pemain dapat menyelesaikan game dengan mengikuti narasi yang diberikan dalam game dan menyelesaikan challenge yang akan diterima sepanjang game. Konsep kreatif yang akan digunakan perancang dalam menyampaikan dampak kekerasan fisik kepada anak adalah dengan membawa pemain dalam perspektif korban kekerasan fisik kepada anak yang telah dewasa. Pemain mengendalikan karakter yang akan menghadapi dampak yang muncul dari trauma dan kekerasan yang diterima sewaktu kecil. Dengan konsep tersebut pemain diharapkan mendapatkan pengetahuan bagaimana dampak kekerasan fisik kepada anak mempengaruhi seorang individu.

#### **4.1.3 Konsep Media**

Game Design Document akan digunakan dalam pembuatan Lasting Wounds untuk panduan dalam mengembangkan game sehingga dapat berjalan dan dimainkan sesuai dengan konsep yang ada. Notion merupakan media utama yang digunakan digunakan dalam penulisan Game Design Document. Game ini akan ditujukan untuk platform komputer atau PC, dan dipublikasi di situs Itch.io.

### **4.2 Hasil Perancangan**

#### **4.2.1 High Concept**

*Game Lasting Wounds* menceritakan tentang seorang perempuan yang dikeluarkan dari pekerjaannya karena kesalahan yang ia lakukan. Kesalahan ini disebabkan oleh gangguan-gangguan mental yang dialaminya. Pemberhentian dari pekerjaan ini membuat gangguan mentalnya semakin parah. Seiring perjalanan pemain dalam memainkan *game*, pemain akan mengungkap perlahan-lahan bahwa gangguan-gangguan mental ini disebabkan oleh kekerasan fisik yang diterima oleh karakter utama ketika ia masih kecil.

Pemain *game* akan dibawa kedalam perspektif korban kekerasan fisik kepada anak dalam menghadapi dampak yang muncul. Perjalanan di dalam game akan membawa player menghadapi berbagai kebiasaan buruk, gangguan mental, dan *coping mechanism* yang muncul karena kekerasan fisik pada masa anak-anak. Dampak-dampak yang ditunjukkan ini akan disampaikan melalui naratif *game* dan *gameplay*. Penutup dari game ini akan ditentukan tergantung dengan keputusan dan pilihan yang diambil pemain ketika selama bermain

#### 4.2.2 Game Overview

Judul Game: Lasting Wounds

Genre: Story-driven Adventure

Target Audiens: *Emerging Adulthood* (umur 18-25)

Platform : Komputer/ PC

Main Goals: Menyelesaikan challenges untuk mengetahui konteks cerita dan memahami bagaimana dampak kekerasan fisik pada anak berpengaruh pada karakter.

Setting Tempat: Rumah

Core Experience:

Pemain akan mengambil peran sebagai seorang gadis yang mengalami kekerasan fisik saat kecil dalam game bergenre adventure. Pemain akan dihadapkan dengan gangguan-gangguan mental yang akan dialami oleh karakter utama didukung dengan gameplay yang membantu pemain merasakan apa yang dirasakan oleh karakter, seperti panik, tegang, ketakutan dan perasaan lain. Pengalaman bermain menawarkan ketegangan dari suasana dan gameplay, kepuasan dari penyelesaian puzzle sambil mengetahui bagaimana kekerasan fisik kepada anak dapat berpengaruh kepada seseorang setelah mereka tumbuh.

Cerita Singkat:

*Game Lasting Wounds* menceritakan tentang seorang perempuan yang dikeluarkan dari pekerjaannya karena kesalahan yang ia lakukan. Kesalahan ini disebabkan oleh gangguan-gangguan mental yang dialaminya. Pemberhentian dari pekerjaan ini membuat gangguan mentalnya semakin parah. Seiring perjalanan pemain dalam memainkan *game*, pemain akan mengungkap perlahan-lahan bahwa gangguan-gangguan mental ini disebabkan oleh kekerasan fisik yang diterima oleh karakter utama ketika ia masih kecil.

Pemain *game* akan dibawa kedalam perspektif korban kekerasan fisik kepada anak dalam menghadapi dampak yang muncul. Perjalanan di dalam game akan membawa player menghadapi berbagai kebiasaan buruk, gangguan mental, dan *coping mechanism* yang muncul karena kekerasan fisik pada masa anak-anak. Dampak-dampak yang ditunjukkan ini

akan disampaikan melalui naratif *game* dan *gameplay*. Penutup dari game ini akan ditentukan tergantung dengan keputusan dan pilihan yang diambil pemain ketika selama bermain

### Tabel Hasil Perancangan



Tampilan Main Menu

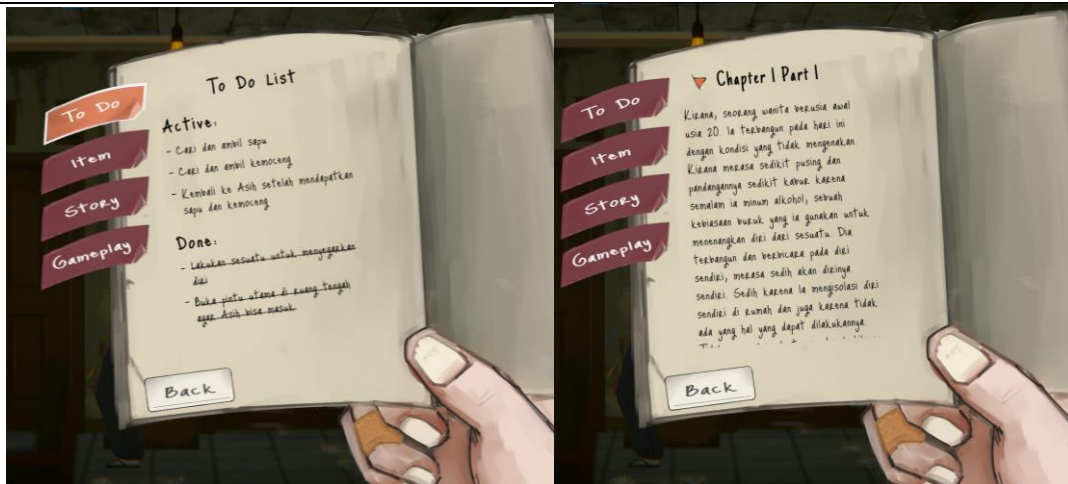




**Tampilan In-Game**



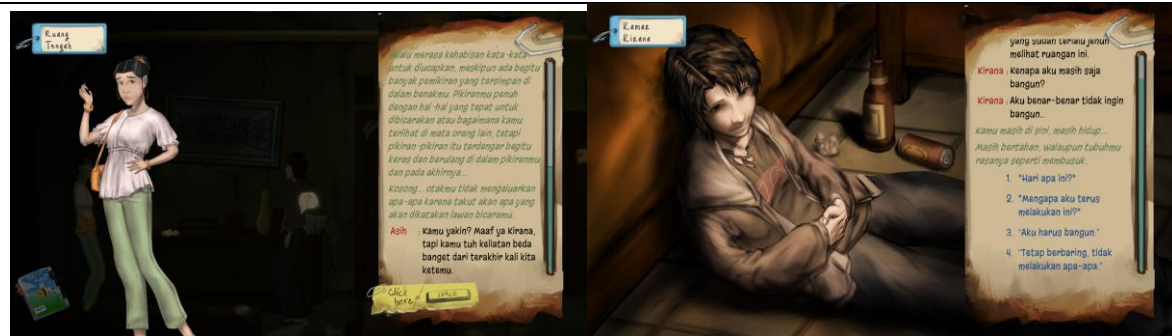
**Tampilan Pause Menu**



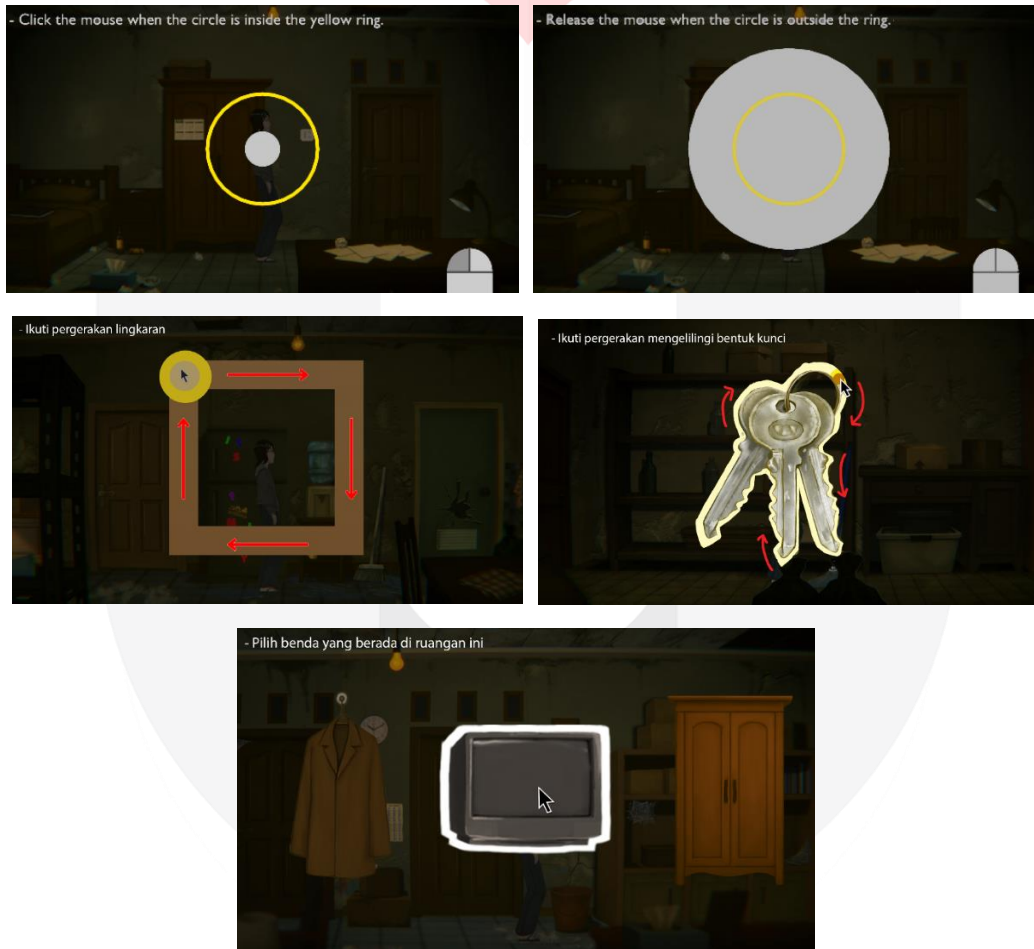
Tampilan Journal



Tampilan Pop-up untuk membantu eksplorasi



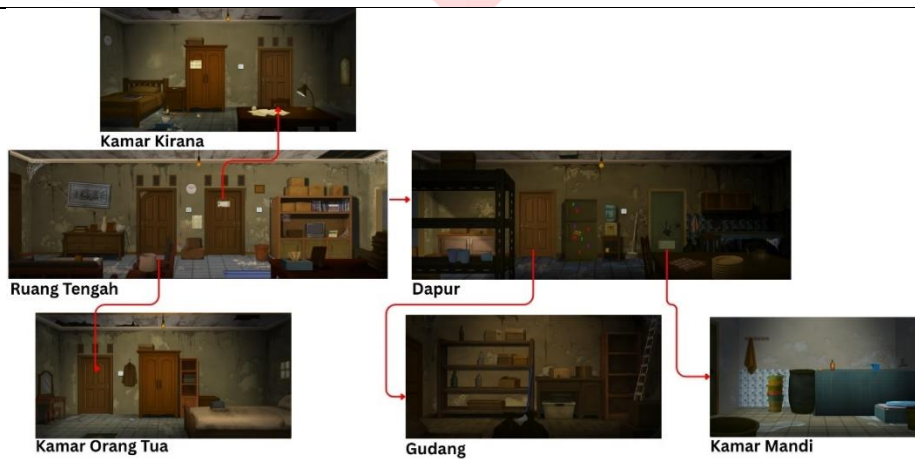
## Tampilan Dialog



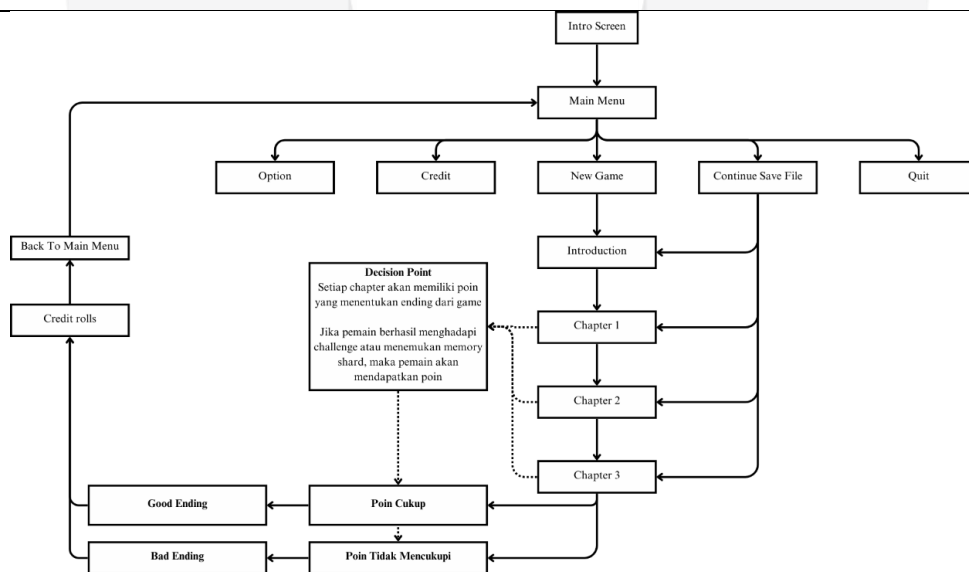
## Tampilan Minigames



**Tampilan Quick Time Event**



**Tampilan Layout Level**



**Tampilan Flowchart**

## **5. Penutup**

### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa game dapat menjadi media yang efektif untuk menyampaikan pesan sosial secara emosional dan mendalam, khususnya mengenai dampak kekerasan fisik terhadap anak. Melalui pendekatan visual, naratif, dan gameplay yang menggugah empati, pesan tentang trauma, luka batin, dan proses penyembuhan dapat tersampaikan kepada pemain secara implisit namun kuat.

Perancangan game “Lasting Wounds” mengambil inspirasi dari data studi pustaka, wawancara ahli, korban, dan khalayak sasaran, serta analisis game sejenis. Hasilnya adalah konsep game bergenre adventure yang menyampaikan pengalaman seorang korban kekerasan masa kecil dalam proses memahami dan menghadapi traumanya di usia dewasa. Game ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap bahaya kekerasan fisik kepada anak dan mendorong sikap preventif.

### **5.2 Saran**

Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan seperti waktu perancangan yang terbatas serta fokus yang belum mencakup aspek teknis produksi game secara menyeluruh. Penelitian lanjutan disarankan untuk memperdalam aspek gameplay interaktif, uji coba kepada target audiens yang lebih luas, dan evaluasi efektivitas pesan yang disampaikan dalam konteks permainan interaktif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adams, Ernest. (2014). *Fundamentals of Game Design (Third Edition)*. New York: Pearson Education.
- Creswell, John W. (2023). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (Sixth Edition)*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Crosson-Tower, Cynthia. (2021). *Understanding Child Abuse and Neglect (10th Edition)*. Boston: Pearson.
- Deanda, T. R., Rahadiano, I. D., Mario, & Rahmansyah, A. (2025). Edukasi elemen budaya Turki dalam konsep visual karakter 'Fade' dalam game Valorant sebagai media pembelajaran budaya global. *Jurnal Penelitian Pendidikan*.
- Van Assche, E., Vangeel, E., Van Leeuwen, K., Colpin, H., Verschueren, K., Van den Noortgate, W., Goossens, L., & Claes, S. (2022). Epigenome-wide DNA methylation variability in adolescents: Associations with perceived parenting and depressive symptoms. *European College of Neuropsychopharmacology*.
- Huraerah, Abu. (2018). *Kekerasan Terhadap Anak*. Bandung: Refika Aditama.
- Lankoski, Petri., & Björk, Staffan. (2015). *Game Research Methods: An Overview*. Pittsburgh: ETC Press.
- Laurel, Brenda. (2003). *Design Research: Methods and Perspectives*. Cambridge: The MIT Press.
- Lester, Paul Martin. (2020). *Visual Communication: Images with Messages (8th Edition)*. Boston: Cengage Learning.
- McCoy, Monica L., & Keen, Stefanie M. (2022). *Child Abuse and Neglect (Third Edition)*. London: Psychology Press.
- Michael, David., & Chen, Sande. (2006). *Serious Games: Games that Educate, Train, and Inform*. Boston: Thomson Course Technology.
- Rahadiano, I. D., Deanda, T. R., & Mario. (2022). Analisis Merrill's First Principles of Instruction pada game edukasi Covid Fighter dengan pendekatan formal element. *Jurnal Penelitian Pendidikan*.
- Rahadiano, I. D., Sumarlin, R., & Mario. (2023). Analisis Merrill's First Principles of Instruction pada VR game edukasi Titans of Space dengan pendekatan formal element. *Jurnal Penelitian Pendidikan*.
- Rogers, Scott. (2014). *Level Up! The Guide to Great Video Game Design (2nd Edition)*. Chichester: Wiley.
- Schell, Jesse. (2019). *The Art of Game Design: A Book of Lenses (Third Edition)*. Boca Raton: CRC Press.

Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia. (n.d.). Ringkasan Kekerasan Terhadap Anak. Diakses pada <https://kekerasan.kemenpppa.go.id/ringkasan> (14 November, 14:10).

Tirto.id. (n.d.). 7,6 Juta Anak Indonesia Alami Kekerasan dalam Setahun Terakhir. Diakses pada <https://tirto.id/76-juta-anak-indonesia-alami-kekerasan-dalam-setahun-terakhir-g4vD> (14 November, 14:20).

Spies, T. (2021). “Making sense in a senseless world”: Disco Elysium’s absurd hero. *Baltic Screen Media Review*, 9, 80–89. <https://doi.org/10.2478/bsmr-2021-0007> Adams, Ernest. (2014). *Fundamentals of Game Design (Third Edition)*. New York: Pearson Education.