

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kasus Kekerasan Anak yang dihadapi Indonesia menurut KemenPPPA (Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia), sepanjang 2024 mencapai sekitar 19.268 ribu kasus yang melibatkan korban anak. Dilansir dari Simfoni-PPA, Mayoritas kasus terjadi di dalam lingkungan rumah tangga sebesar 19.203 kasus, dengan pelaku yang sebagian besar adalah orang tua kandung.

Kekerasan fisik terhadap anak adalah perbuatan sengaja yang menimbulkan kerugian atau bahaya terhadap anak-anak secara fisik maupun emosional (Gelles, 2004). Dilansir dari artikel oleh Inspektorat Jenderal Kemendikbudristek (2024) dan laporan Pencegahan Penelantaran dan Eksploitasi Terhadap Anak dari Kementerian Sosial Republik Indonesia (2020), beberapa bentuk kekerasan meliputi kekerasan fisik, kekerasan psikis, dan kekerasan seksual. Merujuk kepada data dari kemenpppa, kekerasan fisik merupakan salah satu bentuk terbesar dengan sekitar 9.000 kasus dan merupakan bentuk yang sering ditemui oleh psikolog klinis saat diwawancarai penulis. Kekerasan fisik pada anak adalah bentuk tindakan yang menyebabkan cedera atau rasa sakit pada tubuh seorang anak. Faktor-faktor mengenai kekerasan fisik pada anak meliputi Orang tua yang tidak mengetahui pola asuh yang baik, kurangnya pengetahuan dampak dari kekerasan anak, kurang memahami hak anak, Rendahnya ekonomi di tengah masyarakat, Kondisi fisik dan psikis anak yang lemah, IQ anak yang rendah, dan kurangnya penyesuaian sosial (Eva, Nina, 2014). Rendahnya kesadaran sosial terhadap kekerasan fisik pada anak seperti sikap acuh tak acuh terhadap tindakan eksploitasi dan kekerasan anak, pandangan terhadap nilai anak yang terlalu rendah dan adanya budaya atau kebiasaan yang mewajarkan kekerasan anak juga menjadi kontribusi dari faktor kejadian ini (Suharto, E. 1997). Orang tua yang pada masa lalunya mengalami kekerasan sendiri akan mengadopsi kekerasan ini sebagai pola asuh kepada anaknya karena tidak melihat alternatif lainnya, sehingga menciptakan adanya *intergenerational abuse* dimana korban berpotensi menjadi pelaku kekerasan kedepannya (Widom, Czaja, DuMont, 2015).

Dampak dari kekerasan fisik pada anak ditunjukkan bahwa anak yang mengalami kekerasan dalam jangka panjangnya berisiko tinggi mengalami gangguan mental, penurunan prestasi akademik, serta masalah perilaku yang serius di kemudian hari seperti tindakan kriminal (Irwanto, Hani. 2020). Penulis juga menemukan setelah melakukan wawancara terhadap psikolog dan korban, bahwa dari sekian banyak psikolog yang menerima klien saat praktek, dari klien-klien tersebut banyak yang berumur 18-25 tahun yang masih menderita trauma akibat pengalaman kekerasan pada masa kanak-kanaknya. Jeffrey J. Arnett (2023) menyatakan, pada lingkup umur 18-25 ini merupakan tahap *Emerging Adulthood* atau dewasa awal dimana individu sebagian besar sudah bergerak melewati fase remaja dan berubah kepada hidup yang berorientasi ke kehidupan dewasa seperti mencari nafkah dan berkeluarga. Di fase umur ini juga

individu sudah seharusnya mengenal dirinya sekaligus memahami dan menyadari arah tujuan hidupnya (Ahyani, Astuti, 2018). Dari sini bisa diambil bahwa dampak kekerasan anak dalam jangka panjang akan mempengaruhi psikologi dan pola tingkah laku individu itu sendiri pada tahap dewasa awal dimana ia beresiko jatuh kepada perilaku yang membahayakan diri sendiri dan orang lain disekitarnya. Di saat yang sama umur 18-25 ini merupakan tumpu perubahan bagi individu yang beranjak dari remaja ke dewasa menentukan arah hidupan dewasa mereka sendiri dan mulai berorientasi ke gaya hidup dewasa seperti berkeluarga dan mempunyai anak.

Dari rentang umur 18-25 ini, salah satu media yang mereka konsumsi secara masif adalah *video game*, dengan statistik global mencapai 91.2% pemain perempuan dan 92.4% pemain laki-laki pada semua jenis perangkat elektronik (J. Clement, 2024). *Video game* juga bisa membawa topik-topik tertentu untuk dikomunikasikan kepada audiens dengan melibatkan audiens secara emosional dan kognitif (Dwi, 2021). Salah satu contoh dalam media *video game* yang berhasil dalam mengkomunikasikan topik tertentu kepada audiens adalah kampanye *video game Dumb Ways to Die*. Sebuah artikel dari *Smith Brothers Media* (2022), menyatakan bahwa game seperti *Dumb Ways to Die* yang merupakan gim dari Australia, menyampaikan kampanye keselamatan rel kereta api berhasil dalam menurunkan kecelakaan terkait rel kereta api sebesar 10-20% pada 2012 Februari di kota Melbourne dengan menunjukkan karakter-karakter di dalam game mati konyol jika pemain gagal dalam mengikuti mekanik di dalam gamenya.

Media *video game* adalah jenis aktivitas bermain yang dilakukan dalam konteks dunia virtual di mana para peserta mencoba untuk mencapai setidaknya satu tujuan yang sewenang-wenang dan tidak sepele dengan bertindak sesuai dengan aturan (Ernest Adams, 2014). Pada Indonesia, signifikansi *video game* kepada audiens dalam negeri memiliki jumlah yang besar, diambil dari penelitian yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo), Pada tahun 2022 Indonesia memiliki 174,1 juta pemain game dan diperkirakan pada 2025, jumlah pemain game akan bertambah mencapai 192,1 juta orang. 90% yang bermain game di bawah umur 36, ini juga termasuk rentang umur 18-25 tahun. Walaupun memiliki konsumen *video game* yang masif, lingkungan pengembangan *video game* pada Indonesia masih terbilang sangat kecil, terutama pada *video game* yang menyampaikan topik spesifik seperti dampak kekerasan pada anak. Mengambil dari kasus *Dumb Ways to Die*, pentingnya karakter *video game* dalam menggambarkan dampak dari suatu isu dapat membantu audiens secara visual, kognitif, dan emosional terhadap topik yang disampaikan.

Dari pemaparan di atas, ditunjukkan bahwa media *video game* merupakan medium yang mampu dalam menyampaikan pesan kepada audiens dan memitigasi kan suatu isu yang nyata, mengambil dari contoh *Dumb Ways to Die*. Secara konsumen dalam lingkungan nasional, *video game* juga memiliki kesesuaian dengan target lingkup umur 18-25 yang mengkonsumsi secara jumlah besar. Lingkungan dalam pengembangan game lokal yang minim juga dapat memberikan celah untuk perancangan *video game*.

Dalam perancangan *video game* menurut Renee Dunlop (2014), terdapat beberapa tahapan salah satunya adalah perancangan karakter yang dapat membantu untuk memvisualisasi peran yang dipakai dalam adegan-adegan di dalam game yang dibuat. Karakter yang dibuat memerlukan representasi visual, kepribadian, dan karakteristik yang sesuai dengan konteks narasi game yang dibuat dan topik dampak kekerasan anak. Perancang ingin merancang desain karakter dalam *video game* untuk menyampaikan dampak kekerasan fisik pada anak remaja awal.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang, identifikasi masalah yang akan dibagi pada penelitian ini adalah:

- Kurangnya kesadaran terhadap dampaknya kekerasan fisik pada anak saat korban beranjak ke tahap *emerging adulthood*.
- Dibutuhkannya perancangan desain karakter dalam medium *video game* yang menyampaikan dampak kekerasan fisik pada anak.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil dari identifikasi masalah, masalah yang akan dipecah pada penelitian ini adalah:

- Bagaimana karakteristik dari korban yang mengalami kekerasan fisik pada masa anak-anak saat korban memasuki tahap *emerging adulthood*?
- Bagaimana merancang karakter untuk *video game* tentang dampak kekerasan fisik masa anak-anak pada tahap *emerging adulthood*?

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari perancangan ini adalah:

1. Apa

Perancangan desain karakter untuk *video game* yang mengangkat dampak dari kekerasan fisik pada anak.

2. Siapa

Target audiens dan subjek yang dituju adalah Dewasa awal, umur 18-25 tahun untuk menanamkan pesan mengenai dampak kekerasan anak pada kedepannya.

3. Dimana

Pencarian data dan Penelitian akan dilakukan melalui narasumber berlokasi di Bandung, ahli Psikiater anak, ahli Psikolog. Perancangan akan dilakukan di kawasan telkom university

4. Kapan

Penelitian akan dikerjakan pada bulan November - Desember 2024, perancangan akan dieksekusi pada bulan Februari - Juni 2025

5. Mengapa

Perancangan ini dilakukan untuk mengangkat isu dampak kekerasan anak karena kurangnya kesadaran dampak kekerasan fisik anak saat sudah beranjak ke *emerging adulthood*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah memahami dari karakteristik korban kekerasan anak yang akan diaplikasikan sebagai perancangan :

1. Mengetahui karakteristik dari individu korban kekerasan fisik masa anak-anak yang telah beranjak pada tahap *emerging adulthood*.
2. Merancang karakter untuk *video game* mengenai mitigasi dampak kekerasan fisik masa anak-anak pada tahap *emerging adulthood*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari perancangan ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat bagi Penulis

Penulis mendapatkan wawasan mengenai kekerasan fisik pada anak dan menambah wawasan dan pengetahuan dalam merancang desain karakter game mengenai dampak kekerasan fisik pada anak.

2. Manfaat bagi Universitas

Dengan adanya perancangan ini, teori-teori dan hasil penelitian yang didapat diharapkan menjadi literatur dan wacana untuk kesadaran kepada kekerasan fisik pada anak pada lingkungan akademik kampus, sekaligus referensi sebagai tahapan perancangan desain karakter dalam pengembangan game bagi mahasiswa angkatan yang mendatang

1.6 Metode Penelitian dan Perancangan

1.6.1 Teknik Perancangan

Pada perancangan karakter *video game* ini, penulis menggunakan metode kualitatif yaitu dengan mencari dan mengumpulkan data dengan triangulasi (gabungan) lalu memahami makna mendalam dari pengalaman korban yang divisualisasikan ke dalam desain karakter (Sugiyono, 2017). Penulis menggunakan studi pustaka untuk mencari data awalan terkait masalah kekerasan anak. Lalu menggunakan data yang terkumpul dari studi pustaka untuk diwawancara kepada ahli psikolog dan subjek korban sebagai validasi data. Menurut Creswell (2014), Pengumpulan subjek meliputi 3-10 subjek partisipan. Setelah itu mewawancarai khalayak sasaran untuk memperoleh preferensi karakter dan mewawancarai pakar industri game untuk mendapatkan informasi mengenai perancangan karakter.

1.6.2 Teknik Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan terhadap literatur seperti buku kekerasan anak oleh Abu Huraera, artikel mengenai kekerasan anak, dan laporan penelitian tentang bentuk-bentuk kekerasan anak, apa saja faktor penyebabnya, dan apa dampak psikologis terhadap anak. Studi pustaka ini dilakukan untuk mengidentifikasi dampak-dampak apa saja yang ditimbulkan oleh kekerasan anak terhadap suatu individu.

b. Wawancara

Wawancara akan dilakukan bersama dengan 3 pakar psikolog klinis, 2 pakar industri game, dan khalayak berupa 3 subjek gamer dan 3 subjek korban kekerasan anak yang memasuki rentang umur 18-25, Jumlah ini dinilai cukup untuk menggali pola emosional dan visual yang relevan dalam proses perancangan karakter, sebagaimana disarankan oleh Creswell (2014) bahwa 3–10 partisipan sudah memadai untuk mencapai kedalaman makna. untuk mengumpulkan karakteristik korban untuk desain karakter yang akan dirancang.

c. Observasi

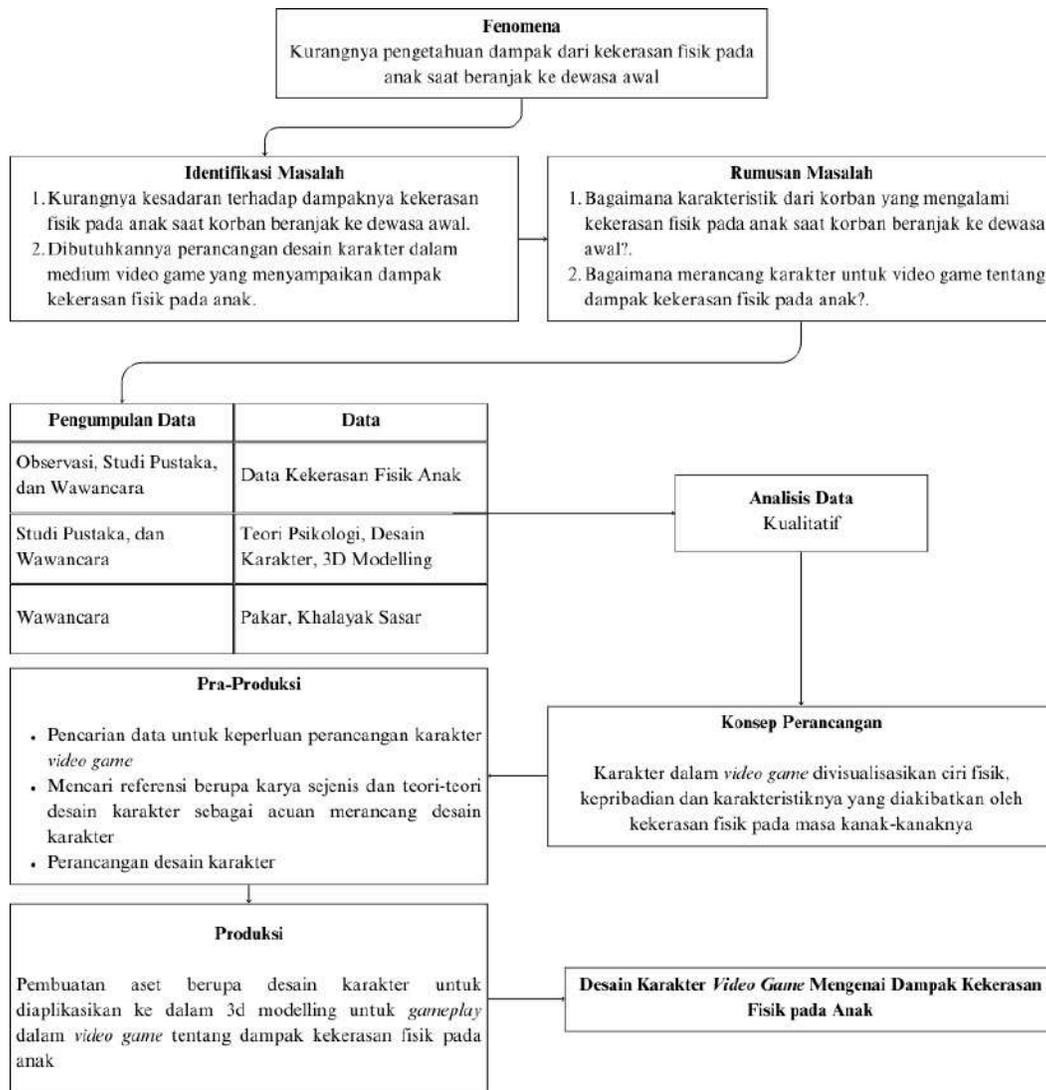
Observasi akan menggunakan partisipan wawancara sebagai acuan visual dari perancangan desain karakter. Ditambah dengan observasi media sejenis dan sumber-sumber dari situs online untuk melengkapi kebutuhan perancangan.

1.6.3 Teknik Analisis Data

Pendekatan yang akan digunakan perancang adalah analisis kualitatif. Pendekatan ini dimulai dengan berbagai pengumpulan data dari studi literatur mengenai pemahaman dasar dari faktor, bentuk dan dampak kekerasan anak, wawancara dari subjek korban

yang pernah mengalami kekerasan anak, wawancara dari psikolog profesional mengenai kekerasan anak, dan wawancara dari industri game profesional mengenai desain karakter. Kemudian data tersebut dianalisis untuk menemukan pola terhadap isu kekerasan anak. Pola ini kemudian diidentifikasi kesimpulannya yang akan dipaparkan menjadi kata kunci untuk acuan visualisasi karakteristik dari individu yang mengalami kekerasan anak untuk karakter. Perancang juga melakukan observasi ke tempat yang mengalami statistik kekerasan anak tertinggi sehingga mendalami konteks latar belakang kekerasan anak dan mewawancarai khalayak sasaran untuk mengidentifikasi apa preferensi gaya visual dari desain karakter.

1.7 Kerangka Penelitian



1.8 Pembabakan

- BAB I Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang latar belakang menjelaskan dampak kekerasan fisik anak pada indonesia, identifikasi dan rumusan masalah seputar mengenai kurangnya kesadaran dampak kekerasan fisik pada anak, ruang lingkup, tujuan dan manfaat perancangan, metode perancangan, sistematika perancangan, kerangka perancangan desain karakter untuk *video game* mengenai dampak kekerasan anak

- BAB II Landasan Teori

Dalam bab ini berisi teori seputar *child abuse* atau kekerasan pada anak dan dampaknya bersumber dari buku-buku seperti "Kekerasan Anak", "Trauma dan Pemulihannya", "Memahami Trauma dengan Perhatian Khusus pada Masa Kanak-Kanak", dan "*Child Abuse and Neglect*". Sekaligus beberapa teori tentang desain karakter seperti *shape language*, warna, siluet, dll. untuk menjadi acuan perancangan karakter dan teori 3d modelling untuk implementasi ke dalam gim.

- BAB III Data dan Analisis

Dalam bab ini dijelaskan hasil pengumpulan data melalui studi dokumen melalui buku dan jurnal, observasi terhadap korban dan kasus-kasus kekerasan anak, dan wawancara kepada narasumber terkait topik kekerasan fisik pada anak dan khalayak sasar. Data yang dikumpulkan lalu dianalisis dengan metode kualitatif dan menarik kesimpulannya yang nanti dikaji melewati metode perancangan.

- BAB IV Perancangan

Bab ini menjelaskan proses perancangan desain karakter game dari hasil data dan analisis bab sebelumnya untuk karakter *video game* mengenai dampak kekerasan anak.

- BAB V Penutup

Pada bab terakhir perancang akan memberikan kesimpulan dari seluruh bab perancangan karakter *video game* dampak kekerasan anak serta saran yang ditujukan untuk pembaca dan mahasiswa Tugas Akhir.