

ABSTRAK

Perkembangan media digital menjadi awal maraknya praktik *cyberbullying* atau perundungan di media sosial. Hal ini diperparah dengan kurangnya kesadaran masyarakat atas kasus-kasus *cyberbullying* sehingga, perilaku ini berkembang dan dianggap lumrah bagi masyarakat. Meski berbagai Solusi sudah diberikan oleh pemerintah, kesadaran masyarakat masih perlu ditingkatkan, khususnya bagi remaja. Perancangan *game* mengenai edukasi *cyberbullying* dapat membantu meningkatkan kesadaran remaja akan praktik *cyberbullying*. Hal ini didukung dengan banyaknya jumlah remaja yang bermain *game* di Indonesia serta berkembangnya *game* bertema edukasi. Penelitian perancangan *game* ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan metode analisis tematik yang mencari pola tertentu dari objek penelitian. *Game* ini dibentuk atas data-data kasus *cyberbullying* yang pernah terjadi sebelumnya dan data pemahaman dari ahli terkait kasus *cyberbullying* di kalangan remaja. Pola yang terbentuk dari kumpulan kasus nyata tersebut menjadi pondasi untuk mengembangkan *game* edukasi bertema *cyberbullying* ini. Media ini tidak hanya dapat memberikan edukasi tentang perilaku *cyberbullying*, namun juga dapat menumbuhkan rasa empati sebagai langkah awal pencegahan *cyberbullying*.

Kata Kunci: *Cyberbullying*, Edukasi, *Game*, Remaja, Empati, *Game Design Document (GDD)*