

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hampir semua orang dapat mengakses informasi dengan adanya internet. Mudah-mudahan akses informasi, perkembangan kreativitas, kemajuan dalam berbagai bidang pekerjaan, perbaikan kualitas pendidikan, dan kemajuan dalam bidang hiburan merupakan beberapa dampak positif dari perkembangan media digital (Felice, 2024). Sedangkan, dampak negatifnya adalah ketergantungan, kejahatan siber, resiko bocornya privasi, gangguan kesehatan, penurunan produktivitas, dan *cyberbullying* (Sholekhah, 2024).

Bullying merupakan bentuk penindasan yang dilakukan oleh seseorang atau suatu kelompok terhadap orang lain (Lim et al., 2024). Penindasan ini dapat terjadi akibat kurangnya pengawasan orang tua, kesalahan pola asuh, pernah melihat kekerasan, pernah menjadi korban, mencari perhatian, menginginkan kekuasaan, untuk bersosialisasi, dan kurangnya empati (Adrian, 2023). Korban perlakuan ini dapat mengalami dampak negatif yang beragam, di antaranya tidak stabilnya emosi, rasa cemas berlebih, hilangnya rasa percaya diri, mengisolasi diri, gangguan mental, dan masalah kesehatan (Saputro, 2023).

Perilaku *cyberbullying* dapat terjadi karena adanya emosi yang menyebabkan kekecewaan, pelampiasan amarah pada korban, balas dendam karena pernah menjadi korban, iri, kepribadian pelaku yang ingin mendominasi korban agar pelaku merasa senang, mengikuti teman (untuk melakukan *cyberbullying*), dan akses media sosial. Menurut Marjun, Saroji, dan Nugraha, kasus *cyberbullying* banyak terjadi pada *Instagram*, *Twitter(X)*, *Tiktok*, dan *Whatsapp* pada rentang tahun 2020-2023.

Sering kali, korban *cyberbullying* tidak menyadari bahwa ia sedang mengalami *bullying* karena beberapa orang sulit membedakan antara candaan atau penindasan. Ada beberapa kasus dimana tindak *bullying* tidak terdeteksi secara langsung oleh korban, seperti penyebaran identitas korban untuk dipermalukan atau disalahgunakan pada media digital. *Cyberbullying* dapat

meninggalkan jejak di dunia maya sehingga menyebabkan trauma berkepanjangan jika korban tidak sengaja melihat jejak tersebut. Namun, jejak tersebut dapat menjadi bukti kuat untuk pelaporan kasus *bullying* (UNICEF).

Pada awal tahun 2024, KPAI mencatat adanya 141 laporan mengenai kasus *bullying* dengan 35% diantaranya terjadi di sekolah. Beberapa diantaranya bahkan mengakhiri hidup. Menurut UNICEF, 45% remaja Indonesia mengalami tindak *cyberbullying*. Hal ini diperparah dengan meningkatnya pengguna media digital di Indonesia, namun tidak diimbangi dengan adab bermedia sosial. Indonesia menempati urutan ke-29 dari 32 negara berdasarkan survei *Microsoft* tentang *civility index*. Dalam konteks *cyberbullying*, kelompok remaja akhir (usia 18–21 tahun) menjadi sasaran yang rentan karena sedang berada dalam fase perkembangan identitas dan pencarian jati diri (Ahyani & Astuti, 2018).

Data mayoritas pengguna internet berada pada usia 18-34 tahun (Panggabean, 2024), yang berarti kelompok usia ini paling rentan terpapar interaksi digital yang dapat berujung pada *cyberbullying*. Oleh karena itu, edukasi mengenai etika digital dan empati sosial pada kelompok usia ini menjadi krusial. Menurut Badan Pusat Statistik (2025), masalah perilaku dan emosional sebagai indikator awal gangguan kesehatan mental paling banyak terjadi pada individu usia 15 tahun ke atas, termasuk remaja akhir yang aktif secara sosial. Kota Bandung, meskipun merupakan kota besar, memiliki rasio fasilitas kesehatan mental yang masih rendah, yaitu hanya 0,87 per 100.000 penduduk, di bawah standar WHO (1,3). Selain itu, masyarakat perkotaan justru memiliki risiko 2% lebih tinggi mengalami tekanan emosional dibanding perdesaan. Fakta ini menguatkan pentingnya kehadiran media edukatif yang mampu menjangkau remaja di wilayah urban seperti Kota Bandung. Menurut Badan Pusat Statistik Kota Bandung (2024), Kota Bandung mencatat jumlah penduduk usia 20–24 tahun sebanyak 206.630 jiwa dan usia 15–19 tahun sebanyak 200.030 jiwa pada tahun 2024. Hal ini menunjukkan bahwa kelompok usia 18–21 tahun, yang berada di antara kedua kategori tersebut, merupakan bagian dari mayoritas demografi produktif di kota ini. Mengingat tingginya keterlibatan digital pada usia tersebut, maka media edukatif ini

diarahkan untuk menyoar kelompok remaja akhir di Kota Bandung secara strategis.

Meskipun sudah ada solusi dari pemerintah, masih dibutuhkan kesadaran dari diri sendiri dan masyarakat untuk menghentikan praktik *bullying* ini. Beberapa solusi yang diberikan oleh pemerintah adalah adanya program *Speak Up*, program *Roots*, dan peraturan dalam KUHP serta Undang-undang Tentang Perlindungan Anak. Sedangkan, hal yang dapat dilakukan oleh masyarakat melaporkan pada pihak berwajib jika melihat atau mengalami tindak *bullying*.

Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mencegah terjadinya tindak *cyberbullying*, yaitu meningkatkan toleransi, saling menghormati satu sama lain, dan menghentikan tindak ini ketika melihat kasus *cyberbullying* terjadi (Lim et al., 2024). Hal lain yang dapat dilakukan oleh masyarakat dan pemerintah adalah pendidikan dan pelatihan, pembuatan hukum yang tegas, serta pembuatan *game* mengenai *cyberbullying* (BARAKA, 2024). *Game* merupakan sarana hiburan yang disajikan dalam bentuk interaktif. Meskipun umumnya *game* digunakan sebagai hiburan, media ini juga dapat digunakan sebagai sarana edukasi dan media preventif untuk mengatasi suatu masalah. Hal ini diperkuat dengan banyaknya pengguna *game* di Indonesia, yaitu sebanyak 35 juta orang per tahun 2024 menurut Kemenkominfo. Data dari Badan Pusat Statistik (BPS) juga mencatat bahwa pasar *game online* didominasi oleh usia 0-18 tahun per tahun 2023. Pembuatan *game* dimulai dari pembuatan *Game Design Document (GDD)*, yang merupakan kerangka dari seluruh *game* itu sendiri secara detail dan terpusat pada satu dokumen yang mudah diakses (Penazzo, 2019). Data dan penjelasan tentang *game* ini menjadi alasan kuat mengapa pencegahan adanya *cyberbullying* bisa dilakukan dengan pembuatan *game design document*. Diharapkan, dengan adanya pembuatan *game design document* ini dapat mengurangi atau menghilangkan kasus-kasus *cyberbullying* di Indonesia.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, Penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Dampak negatif perkembangan media digital menyebabkan maraknya Pratik *cyberbullying* di kalangan remaja.
2. Rendahnya kesadaran remaja mengenai praktik *bullying* dan *cyberbullying*.
3. Belum banyak *game design document* mengenai pencegahan terjadinya *cyberbullying* di Indonesia.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara meningkatkan kesadaran dan pemahaman emosi remaja mengenai *cyberbullying*?
2. Bagaimana perancangan *game design document* sebagai media edukasi pencegahan *cyberbullying* pada remaja usia 18-21 tahun?

1.4 Ruang Lingkup

1. Apa
Perancangan *game* edukasi mengenai pencegahan *cyberbullying* melalui *platform mobile game*.
2. Mengapa
Game ini bertujuan untuk memberikan edukasi tentang pencegahan *cyberbullying* pada remaja usia 18-21 tahun.
3. Siapa
Game edukasi ini ditunjukan kepada remaja usia 18-21 tahun sebagai *target audience* dalam penelitian perancangan *game* ini.
4. Di mana
Perancangan *game* ini dilakukan di kota Bandung.
5. Kapan
Pengambilan data dilakukan selama bulan November – Juni 2025.
6. Bagaimana
Perancangan *game* akan difokuskan untuk membuat *game design document* sebagai kerangka utama dalam pembuatan *game* mengenai *cyberbullying*.

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana cara meningkatkan kesadaran dan pemahaman emosi remaja terhadap praktik *cyberbullying*.
2. Melakukan perancangan *game design document* sebagai media edukasi pencegahan perilaku *cyberbullying*.

1.6 Manfaat Perancangan

1. Manfaat Teoritis
Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti maupun mengembangkan solusi dari fenomena mengenai *cyberbullying*.
2. Manfaat Praktis
Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif solusi untuk membantu mencegah tindakan *cyberbullying* yang bermanfaat untuk penulis, pembaca, maupun instansi lainnya.

1.7 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui metode penelitian Kualitatif. Menurut Yusuf, Hari & Nur (2024 : 141) penelitian kualitatif adalah sebuah metode penelitian yang digunakan untuk memahami dan menjelaskan fenomena dalam konteks sosial. Metode ini digunakan untuk memahami lebih dalam terkait fenomena yang terjadi pada kelompok sosial tertentu. Pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara:

1. Wawancara
Wawancara dilakukan untuk mengetahui cerita dibalik adanya tindak *cyberbullying* berdasarkan perspektif pelaku maupun korban dengan bantuan psikolog atau psikiater. Wawancara akan dilakukan kepada psikolog anak dan remaja yaitu Melisa Yunisafina, M. Psi.
2. Observasi
Metode ini dilakukan secara tidak langsung melalui media sosial untuk mendapatkan data primer tentang bagaimana *cyberbullying* berlangsung di media sosial. Observasi dilakukan pada media sosial X, *Instagram*, dan *Tiktok*.

3. Studi Kasus

Pengumpulan data melalui analisis kasus serupa pada jurnal, artikel, berita, atau dokumen-dokumen yang berkaitan dengan topik perancangan. Kasus yang diteliti adalah kasus yang melibatkan Ika Natassa, Dian Hunafa, Abidzar Al-Ghifari, Laura Meizani, Kaesang Pangarep, dan Audrey.

4. Analisis Dokumen

Pengumpulan data dilandaskan dengan teori-teori yang diambil dari buku-buku, artikel, dan jurnal yang sudah dipublikasi sebelumnya agar kerangka penelitian dapat dikonstruksi.

Hasil dari wawancara, observasi, dan studi kasus akan menjadi data primer dalam penelitian ini sebagai acuan utama pembuatan *game*. Analisis dokumen dan analisis karya sejenis akan menjadi data sekunder dalam pembuatan *game* ini sebagai data pendukung.

1.8 Kerangka Perancangan

Bagan 1 Kerangka Perancangan

