

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Anak merupakan aset berharga bagi masa depan bangsa, memiliki peran strategis sebagai penerus yang menentukan arah perkembangan negara. Oleh karena itu, menjaga dan melindungi anak adalah kewajiban bersama yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak. Namun, realitas menunjukkan bahwa kekerasan terhadap anak masih menjadi permasalahan serius di Indonesia. Anak kerap dianggap remeh, sehingga menjadi kelompok rentan yang hak-haknya sering terabaikan.

Menurut *World Health Organization* (2016), kekerasan terhadap anak mencakup segala bentuk perlakuan menyakitkan secara fisik atau emosional, penyalahgunaan seksual, penelantaran, atau eksploitasi yang mengakibatkan cedera nyata atau potensial terhadap kesehatan, perkembangan, atau martabat anak. Bentuk kekerasan ini meliputi kekerasan fisik, psikis, seksual, dan penelantaran, yang semuanya berdampak jangka panjang terhadap kesehatan mental, emosional, dan sosial anak.

Data Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (PPPA) pada 2023 menunjukkan 16.854 anak menjadi korban kekerasan, dengan 20.205 kasus dilaporkan di Indonesia. Laporan DPMPPA Kota Jambi mencatat peningkatan kasus dari 96 pada 2023 menjadi 117 hanya dalam delapan bulan pertama 2024. Situasi ini menegaskan perlunya langkah inovatif untuk meningkatkan kesadaran dan menekan angka kekerasan terhadap anak.

Tingginya angka kekerasan terhadap anak menjadi permasalahan yang memerlukan perhatian serius dari berbagai pihak. Upaya untuk meningkatkan kesadaran masyarakat telah dilakukan melalui berbagai media, seperti kampanye sosial, seminar, hingga program edukasi. Namun, di tengah arus informasi yang begitu cepat dan persaingan perhatian yang semakin ketat, pendekatan konvensional sering kali kurang efektif dalam menjangkau audiens yang lebih luas. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang lebih kreatif dan relevan dengan kebiasaan masyarakat saat ini. Salah satu media yang memiliki potensi besar dalam hal ini adalah *video game*. Dengan jumlah pemain yang terus meningkat secara global, *video game* bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga dapat menjadi sarana edukasi yang interaktif dan menyenangkan. Menurut Newzoo (2023), terdapat lebih dari 3,4 miliar *gamers* di seluruh dunia, dan di Indonesia, AGI dan IESPA mencatat lebih dari 170 juta *gamers*, menjadikan Indonesia pasar *game* terbesar di Asia Tenggara. Seperti diungkapkan Arief Widhiyasa, CEO Agate Studio,

prinsip *learning by doing* dan *having fun while doing it* membuat *game* menjadi media yang efektif untuk menyampaikan isu-isu sosial, termasuk kekerasan terhadap anak.

Dalam pengembangan *game*, terdapat berbagai peran penting yang saling mendukung, seperti *game designer* yang merancang mekanika permainan dan alur cerita, *narrative designer* yang mengembangkan narasi yang kuat, *character artist* yang menciptakan desain visual karakter, *sound designer* yang menghadirkan suasana melalui efek suara, serta *programmer* yang memastikan seluruh elemen berjalan secara teknis. Salah satu aspek yang memiliki pengaruh besar terhadap pengalaman bermain adalah perancangan *Environment*. Menurut McMahan (2003: 67 - 86), *Environment design* dalam *game* tidak hanya berfungsi sebagai latar visual, tetapi juga dapat menciptakan suasana emosional yang mendalam dan mendukung narasi. Selain itu, studi oleh Nitsche (2008) menunjukkan bahwa lingkungan virtual dapat memperkuat pemaknaan pesan moral melalui pendekatan visual dan spasial yang dirancang secara strategis. Dalam konteks *game* yang mengangkat isu sosial seperti kekerasan terhadap anak, *Environment* yang dirancang secara kontekstual dapat menggambarkan dampak psikologis dan emosional dari kekerasan secara lebih nyata, sehingga memungkinkan pemain memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap isu tersebut. Oleh karena itu, diperlukan proses penelitian terhadap elemen lingkungan dalam *game* melalui metode studi pustaka, wawancara, observasi lapangan, dan analisis karya sejenis, agar penyampaian pesan dalam *game* memiliki landasan yang kuat serta mampu memberikan kesadaran dan dampak positif kepada pemain, sebagaimana disarankan dalam pendekatan *design research* pada media interaktif (Laurel, 2003).

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah merupakan kalimat-kalimat pernyataan masalah yang sebelumnya sudah dituliskan pada latar belakang, minimal 3 pernyataan masalah.

- a. Fenomena terjadinya kekerasan anak yang terjadi oleh orang tua di masa *emerging adulthood* terutama pada jenis kekerasan fisik dapat berpengaruh buruk.
- b. Perlunya perancangan *Environment* yang dapat digunakan pada *game* yang dibuat untuk menggambarkan kondisi dampak dari kekerasan anak.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah adalah masalah utama apa yang akan dipecahkan pada penelitian ini. Pada penelitian seminar dengan lingkup perancangan, rumusan masalah ditulis dalam kalimat tanya:

- a. Bagaimana kondisi lingkungan yang mencerminkan adanya kekerasan fisik terhadap anak dalam suatu wilayah?
- b. Bagaimana merancang sebuah *Environment* yang dapat digunakan untuk perancangan pada *Video Game* tentang kekerasan fisik terhadap anak?

#### 1.4 Ruang Lingkup

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian dapat terfokuskan dengan baik. Tulis dalam point-point yang menyatakan batasan masalah pada penelitian sebagai berikut:

A. What

*Environment* yang akan dibuat akan mengambil kesan dan nuansa yang dirasakan korban yang mengalami kekerasan agar pemain bisa ikut merasakan yang nantinya digunakan pada *Video Game* untuk memitigasi tentang bahayanya dampak kekerasan fisik pada anak.

B. Where

Perancangan *Environment* akan diambil melalui penelitian secara observasi agar kesan yang diberikan pada terasa lebih nyata seperti yang ada pada keadaan aslinya. Penelitian akan dilakukan pada KPAID Bandung, kantor Psikiater anak, kantor Psikolog keluarga dan *Environment Artist*. Perancangan akan dilakukan di Bandung, terkhusus pada kecamatan Antapani.

C. When

Perancangan ini mulai dilakukan pada bulan September 2024 hingga Juni 2025

D. Why

Perancangan ini dilakukan untuk merancang media sosialisasi yang bisa dipahami dan mudah diakses dengan audiens dewasa.

E. Who

Pengayaan dan pembawaan *Environment* dalam *Video Game* ditargetkan untuk Core Gamer usia dewasa awal (18 - 25) di Bandung sebagai target audiens utama, namun tidak menutup kemungkinan juga untuk dapat dimainkan oleh semua umur dan semua kalangan.

F. How

Perancang akan bertindak sebagai perancangan *Environment Game* tentang tentang dampak kekerasan fisik terhadap anak.

## **1.5 Tujuan Perancangan & Manfaat Perancangan**

### **1.5.1 Tujuan Perancangan**

- a. Peneliti mengambil data referensi suatu kondisi lingkungan yang dapat digunakan untuk merepresentasikan kekerasan fisik terhadap anak dalam *Environment* pada media visual, khususnya *game*.
- b. Merancang *Environment game* yang mampu merepresentasikan kondisi dan dampak kekerasan fisik terhadap anak secara visual dari hasil data yang telah dimiliki.

### **1.5.2 Manfaat Perancangan**

- a. Memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang fenomena kekerasan fisik terhadap anak di Indonesia serta Berkontribusi dalam upaya mitigasi ke masyarakat untuk mencegah kekerasan anak melalui pendekatan media interaktif yang kreatif yaitu *game*.
- b. Menghasilkan rancangan *Environment game* yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga menyampaikan pesan moral terkait dampak kekerasan anak.

## **1.6 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan untuk perancangan desain *game* ini adalah metode kualitatif, yaitu pengumpulan data melalui sumber referensi tertulis, melakukan wawancara secara langsung dengan target perancangan, dan melakukan observasi secara langsung. Penjelasan ini muncul saat membahas jumlah partisipan yang lazim digunakan dalam berbagai pendekatan penelitian kualitatif. Fenomenologi umumnya terdiri dari tiga sampai sepuluh partisipan (Creswell, 2014:253). Dalam konteks ini, fenomenologi dipahami sebagai pendekatan yang fokus pada pengalaman subjektif individu, dan oleh karena itu, jumlah partisipannya tidak banyak cukup antara tiga hingga sepuluh orang. Analisa yang akan digunakan pada tahapan selanjutnya adalah

### **1.6.1 Teknik Pengumpulan Data**

#### **A. Wawancara**

Wawancara kualitatif merupakan teknik yang berguna untuk menggali perspektif pribadi dan pengalaman hidup individu. Metodologi ini cocok untuk penelitian fenomenologis, studi kasus, atau penelitian naratif. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur, semi-terstruktur, atau tidak terstruktur tergantung pada

tujuan penelitian dan kedalaman informasi yang ingin digali (Creswell, 2014:190-193).

Peneliti akan melakukan wawancara dengan cara bertanya langsung kepada narasumber yang dituju, dalam hal ini adalah psikolog anak, pakar hubungan keluarga, khalayak sasar sebagai sumber informasi tambahan dan ditambah *Environment Artist* yang sudah berpengalaman dalam pembuatan desain *Environment*. Metode wawancara ini berguna untuk membuktikan validitas suatu informasi yang didapat sebelumnya oleh perancang.

### **B. Studi Pustaka**

Dalam penelitian ini, studi pustaka penting dalam penelitian kualitatif, terutama untuk membangun kerangka teori, menemukan kesenjangan dalam penelitian sebelumnya dan menyusun landasan bagi penelitian yang akan dilakukan. Studi pustaka juga membantu peneliti untuk mengontekstualisasikan temuan mereka dalam kaitannya dengan literatur yang ada. Sehingga, dalam merancang *Environment* dapat lebih sesuai dengan teori yang didapatkan.

### **C. Observasi**

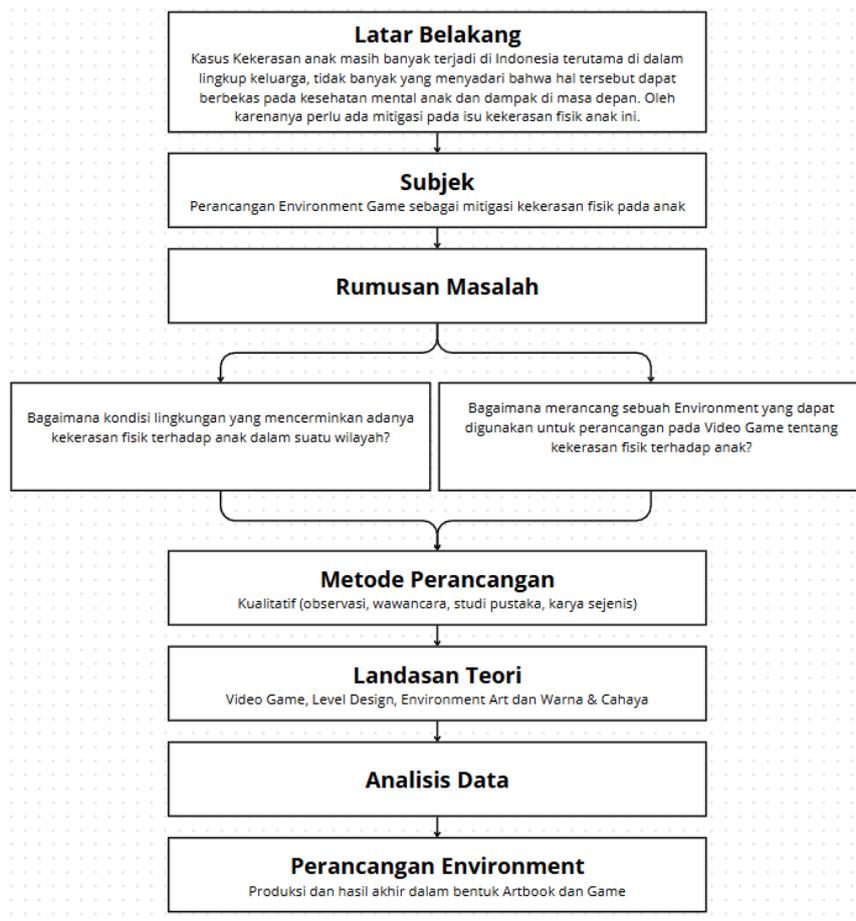
Pemilihan Kecamatan Antapani sebagai lokasi observasi dilakukan secara strategis berdasarkan pertimbangan data dan relevansi konteks sosial terhadap topik penelitian. Berdasarkan laporan Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (DP3A) Kota Bandung tahun 2023, Antapani tercatat sebagai kecamatan dengan jumlah kasus kekerasan anak tertinggi, yakni sebanyak 16 kasus. Selain itu, hasil observasi langsung menunjukkan bahwa wilayah ini memiliki karakteristik lingkungan yang padat, pencahayaan minim, ruang sempit, serta keterbatasan fasilitas publik yang mendukung keamanan anak. Lingkungan seperti ini secara visual dan psikologis sangat relevan untuk menggambarkan tekanan emosional dan trauma yang dialami oleh korban kekerasan. Oleh karena itu, pemilihan lokasi ini dinilai sesuai untuk mengumpulkan data visual dan atmosferik yang diperlukan dalam perancangan *environment art* yang bertujuan menyampaikan pesan sosial secara mendalam melalui media game.

#### **1.6.2 Teknik Analisis Data**

Analisis data adalah proses mengolah data dengan tujuan menemukan informasi yang berguna pada kumpulan data. Informasi yang didapat akan menjadi dasar pengambilan keputusan untuk menjawab permasalahan penelitian. Penulis akan

menggunakan alat bantu seperti matriks perbandingan yang digunakan untuk menganalisis karya sejenis dan juga menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif dimana data yang telah terkumpul baik berupa hasil wawancara ataupun observasi yang menggambarkan berbagai kondisi dan situasi di lapangan akan di analisis dan dirangkum untuk menyusun sebuah kesimpulan.

## 1.7 Kerangka Penelitian



Tabel 1. 1 Bagan Kerangka Penelitian

## 1.8 Pembabakan

### A. BAB I Pendahuluan

Bab ini memaparkan latar belakang dari fenomena utama yang berusaha diangkat mengenai dampak kekerasan fisik pada anak, yaitu pesan perancangan *Environment* untuk *video game* pada isu kekerasan anak yang berisikan identifikasi masalah, batasan masalah, rumuskan masalah, tujuan dan metode dalam penelitian yang akan coba diselesaikan.

**B. BAB II Landasan Teori**

Berbagai macam teori dalam perancangan *Environment* yang meliputi *Video game*, Level Design, *Environment Art* dan Unsur Visual yang semuanya digunakan sebagai landasan pemikiran untuk analisis data dan konsep perancangan dari latar belakang fenomena dan masalah yang dibahas.

**C. BAB III Data dan Analisis Data**

Kumpulan data – data yang telah diperoleh dari hasil analisis objek sebagai acuan dalam perancangan serta penjelasan hasil observasi, wawancara dengan psikolog; *Environment* artis; dan khalayak sasaran untuk perancangan *game*; serta analisis karya sejenis yang berkaitan terhadap masalah dan yang akan dijadikan sebagai acuan referensi sebagai dasar perancangan.

**D. BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan**

Berisi tentang uraian hasil perancangan berdasarkan hasil analisis dan teori – teori yang digunakan dalam perancangan serta pembahasan perancangan yang dilakukan meliputi konsep *game*, konsep *Environment*, level design, *game flow* and desain *Environment* yang telah jadi.

**E. BAB V Kesimpulan**

Berisi Kesimpulan yang merupakan jawaban dari rumusan masalah yang diteliti. Saran untuk proyek desain kedepannya dengan permasalahan yang serupa.