



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut Kumparan (2019), KPAI menerima kasus perundungan yang terus meningkat. Jakarta merupakan salah satu kota dengan kasus perundungan yang banyak dibanding propinsi lainnya dengan total 9 kasus yang tersebar di Jakarta Barat, Jakarta Utara, Jakarta Pusat dan Jakarta Selatan. Kasus-kasus perundungan tersebut didominasi kekerasan psikis, dan verbal yang tidak dilihat oleh orang dewasa.

Menurut Elita selaku sekretariat Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI, 2019), beliau memberitahukan bahwa anak-anak melakukan perundungan terhadap anak lain didasarkan media yang ditonton dan keinginan untuk meniru aksi dari tontonannya. Menurut data laporan KPAI, korban dan pelaku perundungan didominasi anak Sekolah Dasar sebanyak 25 kasus atau 67% tercatat dari KPAI.

Fenomena-fenomena perundungan yang terjadi pada sekolah dasar seperti SDN Pekayon 16, SDN Pekayon Jaya 3, dan SDN 07 Pagi penyelesaian perundungan tidak terselesaikan dan saksi perundungan tidak menolong korban perundungan. Dari kasus-kasus ini, banyak faktor-faktor yang menyebabkan perundungan tidak terselesaikan yaitu guru tidak mengetahui kasus perundungan terjadi karena tidak terlihat oleh guru, guru membiarkan kasus perundungan terjadi, dan saksi perundungan hanya melihat kasus perundungan terjadi.

Dalam hal ini, penulis ingin mengangkat masalah tersebut dengan langkah preventif yang bertujuan untuk mencegah tindakan perundungan terjadi dalam bentuk *game* digital dengan *platform mobile* dengan pustaka gaya belajar anak secara visual, *auditory*, dan kinetik. *Mobile* dapat dirasakan langsung oleh pengguna dalam konten dibandingkan *platform PC* maupun *console* yang melalui perantara. Selain itu, *platform mobile* dimiliki oleh anak-anak. Lalu, walaupun anak-anak ada yang tidak mempunyai *smartphone*, anak-anak dapat memainkan *game smartphone* pada *smartphone* orangtua berdasarkan riset pada anak-anak di salah satu sekolah dasar negeri di Jakarta.

Game ini berjudul “PrAbu” yang merupakan singkatan dari Prajurit *Anti Bullying* dengan tujuan edukasi tata cara pencegahan berlanjutnya perundungan dengan pada saksi perundungan umur 9-12 tahun untuk menjadi *upstander* yang berarti pembela korban perundungan. Dalam hal ini, peran *user interface* dan *user experience* pada *game* “PrAbu” adalah menyampaikan cerita perundungan dan visualisasi konfrontasi perundungan agar informasi *upstander* dapat tersampaikan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, berikut merupakan pertanyaan yang akan dibahas oleh penulis adalah bagaimana merancang *user experience* dan *user interface* pada *mobile game* “PrAbu”?

1.3. Batasan Masalah

Agar perancangan ini dapat dilakukan lebih fokus, dan mendalam maka penulis memandang permasalahan perancangan yang diangkat dibatasi variabelnya yang

disesuaikan dengan rumusan masalah. Oleh sebab itu, penulis membatasi diri hanya berkaitan dengan:

1. Demografis:

- a. Usia : Anak usia 9-12 tahun.
- b. Gender : Tidak terbatas dengan jenis kelamin.
- c. Profesi : Pelajar Anak Sekolah Dasar Negeri
- d. Ekonomi : Menengah ke bawah.

2. Geografis :

- a. Geografis primer : Jakarta.
- b. Geografis sekunder seluruh Indonesia.

3. Psikologis :

- a. Pernah terlibat dalam perundungan, dari sisi *bystander* atau saksi.
- b. Mempunyai *mobile phone* berupa Android.
- c. Memainkan *game mobile phone* melalui *smartphone* orangtua.
- d. Suka bermain *game*. Perancangan meliputi *User Interface* dan *User Experience* yang terdapat pada *gameplay* "PrAbu".

4. *Job Description*

- a. Martini : *Lead user interface / user experience designer*
- b. Anindya Riskita Hanum : *Lead Character Designer*
- c. Nathaniel Aldous Santoso : *Lead Environment Designer*

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan penelitian tugas akhir ini adalah merancang media informasi berupa *User Interface* dan *User Experience* dalam game “PrAbu”.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Bagi Penulis

Menambah wawasan penulis mengenai pengetahuan perundungan di anak-anak usia 9-12 tahun di sekolah, pelaku perundungan, korban perundungan dan memberi pengetahuan menghadapi konflik perundungan kepada saksi perundungan.

2. Bagi target pemain

- a. Menambah wawasan orang lain mengenai perundungan, dan menghadapi perundungan.
- b. Dapat menggunakan perancangan untuk media belajar.

3. Bagi Universitas Multimedia Nusantara

Menambah karya bermanfaat dan dapat dijadikan referensi untuk perancangan *user interface*, *user experience*, pada *mobile game*.