



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Bullying menjadi hal yang penting untuk ditangani dalam masa remaja karena *bullying* dapat memengaruhi kepribadian korbannya. Menurut Coloroso (2009), *bullying* bukan tentang amarah, namun rasa ketidaksukaan yang kuat terhadap seseorang yang dianggap lebih lemah dan tidak layak untuk dihormati. Menurut Putranto (2017), *bullying* dapat terjadi karena pelaku secara tidak sadar berkebiasaan menindas orang lain.

Bullying di Indonesia sendiri paling banyak terjadi pada masa anak-anak dan remaja. Fenomena demi fenomena *bullying* berhasil diliput oleh media. Dari data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), tercatat peningkatan laporan *bullying* setiap tahunnya (data di lampiran L). Menurut KPAI (2018) sendiri, angka *bullying* seharusnya lebih banyak dari yang terdata karena banyaknya kasus *bullying* yang sulit dibuktikan, terutama untuk *bullying* yang berefek ke psikologi.

Data KPAI dari tahun 2011 hingga 2018 (per 31 Mei), menunjukkan adanya 30.890 laporan kekerasan yang terjadi pada anak dan 1.513 di antaranya terkategori sebagai *bullying*. Hal ini berbeda dengan data pengamatan media dari tahun 2011-2016 yang sudah menembus angka 2.657 kasus *bullying*. Perbedaan data tersebut terjadi karena masih minimnya kesadaran korban *bullying* untuk melapor ke lembaga berwenang, dalam hal ini KPAI.

Dari fenomena tersebut, dibutuhkan langkah preventif maupun represif yang bertujuan untuk menumbuhkan keberanian dalam menghadapi *bullying*,

terutama lewat melaporkan kasus *bullying* ke pihak berwenang. Salah satu langkah tersebut dapat dicapai dengan memberikan penggambaran mengenai fenomena *bullying* lewat media yang mudah dicerna. Untuk memahami media yang mudah dicerna, *Bloom Taxonomy* yang dicetuskan Bloom (revisi 2001) membagi tingkat belajar menjadi enam tingkatan. Level tersebut antara lain *remembering*, *understanding*, *applying*, *analyzing*, *evaluating*, *creating* (terurut dari level terendah ke tertinggi). Jika dilihat dari *Bloom Taxonomy*, melaporkan kasus *bullying* termasuk pada tingkat *applying*. Untuk mencapai tingkat *applying* tersebut, penulis bersama tim akan merancang *choice-based video game* bergenre *adventure*.

Crane (2012), mengatakan jika *video game* memiliki keunggulan karena mencakup unsur sinematik, visual, *stylistic*, musik, dan interaksi. Unsur-unsur dalam *video game* tersebut sudah mencakup setidaknya 4 dari 5 indera yang dimiliki pemainnya (*multi-sensory*), yang menurut Pitts (2012) dapat membantu proses pengolahan informasi agar lebih mudah dimengerti (tingkat *understand* pada *Bloom taxonomy*). *Choice-based game* dengan genre *adventure* dipilih karena sangat mendukung untuk mencapai tingkat *applying*, terutama karena jenis *game* ini memberikan kesempatan untuk mengambil keputusan maupun memecahkan masalah. Menimbang potensi *choice-based game* dengan genre *adventure* tersebut, penulis memutuskan untuk merancang “Chrysalis”, *choice-based adventure game* mengenai perjalanan seorang remaja menanggapi fenomena *bullying*.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana desain UX dan penyajiannya lewat UI dalam *video game* bergenre *adventure* “Chrysalis”?

1.3. Batasan Masalah

Berhubung luasnya pengembangan yang dapat dilakukan dari topik ini, maka perlu adanya batasan-batasan agar pembahasan dapat terfokus dan didapatkan hasil yang sesuai rumusan masalah. Adapun batasan-batasan pada laporan ini:

1. Pembahasan hanya berfokus pada perancangan *choice-based video game* dengan genre *adventure* pada platform PC.
2. Perancangan mencakup UX dan UI pada *main menu*, *setting game*, *option menu*, dan *gameplay*.
3. Batasan geografis mencakup:
 - a. Primer: Tangerang
 - b. Sekunder: Indonesia
4. Batasan demografis mencakup:
 - a. Jenis Kelamin : laki laki dan perempuan
 - b. Usia : 15-17 tahun
 - c. Status : pelajar
 - d. Tingkat ekonomi : menengah sampai atas

5. Batasan psikografis mencakup:
 - a. Pernah mengalami atau menyaksikan *bullying*, baik dari sisi korban, pelaku, maupun saksi.
 - b. Memiliki ketertarikan untuk menghentikan kasus *bullying* yang terjadi pada orang-orang terdekat, orang yang dikenal, maupun diri sendiri.
 - c. Suka bermain *video game*.
6. Pembahasan mengenai *story* hanya mendukung perancangan UX.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan akhir dari Tugas Akhir penulis adalah merancang UX/UI untuk *game* “Chrysalis”. *Game* yang dibuat diharapkan dapat menumbuhkan keberanian pihak-pihak yang berhubungan dengan *bullying*, terutama korban dan teman korban untuk melaporkan kasus *bullying* ke pihak berwenang.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Manfaat bagi masyarakat
 - a. Menambah pengetahuan tentang *bullying*, terutama dalam hal menangani *bullying*.
 - b. Mengubah persepsi tentang *bullying*, terutama dari sisi korban.
2. Manfaat bagi Universitas

- a. Memberi referensi pada mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara akan perancangan UX/UI pada karya berbentuk *video game* terutama untuk *choice-based adventure*.
 - b. Menambah karya yang bermanfaat untuk universitas, terutama dalam desain *video game*.
3. Manfaat bagi penulis
- a. Memberi pengalaman untuk penulis tentang perancangan UX/UI pada *video game*.
 - b. Menambah pengetahuan penulis tentang fenomena *bullying*.
 - c. Menambah portofolio penulis sebelum terjun ke dunia industri.
 - d. Penganugerahan syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain (S.Ds.).