



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

Bullying merupakan masalah yang masih ada dan sangat sering terjadi di Indonesia. Menurut Slaby & Storey, *bullying* merupakan perbuatan yang disengaja, yang berlangsung terus menerus, dan yang melibatkan dua pihak yang memiliki perbedaan kekuatan dan biasanya kekuatan tersebut digunakan untuk menyakiti. Selain itu, Slaby & Storey (2013) menambahkan bahwa *bullying* itu bisa muncul sejak dini, bahkan ketika anak masih berumur 3 tahun. Biasanya kasus tersebut sudah bisa ditemukan di tempat penitipan anak, *playgroup*, atau sekolah TK.

Dalam *bullying*, terdapat tiga peran yang terlibat. Menurut Slaby & Storey (2013), 3 peran tersebut adalah *bullies*, *victims*, *bystander*. *Bullies* merupakan anak yang melakukan perbuatan *bullying*. *Victims* merupakan anak yang menjadi korban perilaku *bullying*. Sedangkan *Bystander* merupakan anak yang melihat secara langsung perilaku *bullying*.

Slaby & Storey (2013) melanjutkan bahwa *bullying* memberikan dampak yang buruk bagi semua anak yang terlibat didalamnya. Para *bullies* biasanya akan lebih sering terlibat dalam perilaku kekerasan dan perilaku destruktif lainnya. Jika tidak dihentikan, perilaku tersebut kemungkinan akan terbawa hingga dewasa. Dampak yang menimpa *victim* biasanya

Di Indonesia sendiri, jumlah kasus pengaduan anak dalam bidang Pendidikan mengenai *bullying* mencapai 1.672 laporan, tercatat hingga tahun

2019. Pengaduan tersebut mulai dicatat sejak tahun 2011, dan setiap tahunnya jumlah pengaduan meningkat. Pada tahun 2011 hingga 2013, pengaduan yang dicatat setiap tahunnya tidak mencapai angka 200. Namun pada tahun 2014 hingga 2018, tercatat pengaduan *bullying* dalam dunia Pendidikan selalu melebihi angka 200 tiap tahunnya.

Pada bulan Januari hingga april 2019 ini, tercatat sudah ada 37 kasus *bullying* yang sudah terjadi di dunia pendidikan. Kasus *bullying* ini sering ditemukan di kalangan anak-anak dan remaja. KPAI mencatat pada tahun 2019 ini, dari 37 kasus yang terjadi, 25 diantaranya terjadi di SD sederajat, 5 diantaranya terjadi di SMP, 6 diantaranya terjadi di SMA, dan 1 terjadi di perkuliahan (Maradewa, 2019). Data tersebut menandakan bahwa kasus *bullying* ini didominasi oleh siswa sekolah dasar. fenomena ini biasanya ditemukan terjadi di kalangan anak-anak yang masih duduk di bangku pendidikan.

Walaupun banyak laporan yang masuk di Komisi Perlindungan Anak Indonesia, angka-angka *bullying* masih cenderung tinggi setiap tahunnya, bahkan meningkat. Salah satu cara untuk menurunkan angka *bullying* adalah dengan cara mencegahnya. Slaby & Storey (2013) mengatakan bahwa cara terbaik untuk menghentikan *bullying* adalah dengan cara mencegahnya. Pencegahan dapat dilakukan dengan cara mengajarkan *skill* tertentu kepada anak-anak yang terlibat dengan *bullying*. Dalam hal ini, peran yang paling memiliki kekuatan untuk mencegah *bullying* adalah *bystander*. Hal ini dikarenakan *bystander* tidak terlibat langsung dengan tindakan *bullying*.

Skill yang dibutuhkan oleh *bystander* adalah *problem-solving*. *Skill* ini ditujukan khusus untuk menyelesaikan permasalahan *bullying*. Untuk mengajarkan *skill* ini, Slaby & Storey (2013) menggunakan dua aktivitas, yaitu *what if*, dan *solution card*. *What if* merupakan aktivitas yang dilakukan dengan cara menghadapkan anak-anak pada sebuah perilaku *bullying*. Setelah itu, dilanjutkan dengan aktivitas *solution card* dimana anak-anak diberi sebuah kartu solusi dan membacakannya untuk menyelesaikan masalah *bullying* tertentu. Aktivitas tersebut dilakukan secara *verbal* dan lebih menggunakan imajinasi anak-anak untuk membayangkan situasi yang sebenarnya terjadi. Untuk dapat merepresentasikan situasi tersebut dengan lebih detail dan baik, akan dirancang *game* yang berjudul “Prabu” yang mengajarkan *skill problem solving* dengan menggunakan pendekatan *what if* dan *solution card*.

Pendekatan yang digunakan pada *game* “Prabu” menuntut adanya *setting* yang spesifik dalam *game*. Slaby & storey (2013) juga mengatakan bahwa *bullying* yang terjadi pada anak-anak berbeda dengan *bullying* yang terjadi pada orang dewasa. Faktor yang membedakan kedua jenis *bullying* ini salah satunya adalah lingkungan di mana anak-anak tersebut berada. *What if* secara spesifik juga menggambarkan kejadian yang ada di sekolah. Oleh karena itu, perancangan ini fokus untuk merancang *environment* sekolah untuk *2D game* “Prabu”. Sekolah yang akan dirancang juga bukan sekedar sekolah yang biasa, namun sekolah yang di dalamnya terjadi *bullying*.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas dalam laporan ini adalah:

Bagaimana merancang *environment* berupa *set* dan *property desain* pada sebuah *game 2D* sebagai media informasi pencegahan *bullying* untuk anak berusia 9-12 tahun?

1.3. Batasan Masalah

Dalam perancangan ini, penulis berperan sebagai *lead environment artist*, Martini dengan NIM 00000011883 sebagai *lead UI/UX*, dan Anindya Riskita H dengan NIM 00000012132 sebagai *lead character artist*. Agar perancangan ini tidak menyimpang dari tujuannya, diberikan beberapa batasan-batasan. Hal ini bertujuan untuk mempermudah dalam mengambil keputusan dan proses pencarian data. Berikut batasan-batasan masalah yang telah ditentukan:

1. Kriteria target utama adalah sebagai berikut:

a. Demografis:

- i. Usia: 9-12 tahun
- ii. Jenis Kelamin: Pria dan Wanita
- iii. Pendidikan: Siswa SD
- iv. Kebangsaan: Indonesia
- v. Ekonomi: Menengah kebawah

b. Geografis

Siswa SD yang memiliki tempat tinggal di Jakarta, Indonesia

- c. Psikografis
 - i. Anak-anak yang sering melihat perilaku *bullying*
 - ii. Anak-anak yang takut terlibat dalam perilaku *bullying*
 - iii. Anak-anak yang suka bermain *game*
- 2. Hanya membahas dan fokus pada perancangan *environment game* yang berjudul Prabu.
- 3. Hanya merancang 6 area. Area tersebut terdiri dari 2 area *outdoor*, dan 4 area *indoor*, beserta dengan properti didalamnya.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari perancangan ini adalah menghasilkan rancangan *environment* berupa *set* dan *property desain* pada sebuah *game 2D* sebagai media informasi pencegahan *bullying* untuk anak berusia 9-12 tahun.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dibagi menjadi tiga bagian: manfaat bagi penulis, bagi masyarakat dan bagi universitas.

1. Manfaat bagi penulis

Penulis dapat mempelajari beberapa prinsip-prinsip yang digunakan untuk merancang sebuah *design*. Penulis semakin mengerti, dan mendalami konsep yang digunakan dibalik setiap *design*. Selain itu, penulis juga belajar bagaimana cara yang baik dan benar untuk merancang sebuah *environment* pada *game*. Penulis lebih mengerti apa yang harus diperhatikan dan yang harus ada pada sebuah *game environment*.

2. Manfaat bagi masyarakat

Dengan merancang sebuah *game* yang mengajarkan *problem solving skill* kepada anak-anak, diharapkan supaya anak-anak semakin mengerti apa yang harus mereka perbuat ketika melihat sebuah perilaku *bullying*.

3. Manfaat bagi universitas

Bagi Universitas Nusantara, harapannya adalah supaya laporan ini bermanfaat bagi mahasiswa lainnya yang mengambil topik yang serupa. Penulis berharap, wawasan mahasiswa yang melihat laporan ini diperluas terutama tentang perancangan *environment*, dan *bullying*.