

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Menurut Kementerian pemberdayaan perempuan dan perlindungan anak, atau KEMPPPA pembulian adalah sebuah tindakan kekerasan atau penindasan antara individu atau sekelompok orang yang bertujuan untuk menyakiti korban yang ditujukan fisik ataupun mental. (NTB, 2023). Menurut data yang dirancang oleh *Plan International* dan *International Center for Research and Woman* yang dijalankan pada tahun 2018 bahwa Indonesia tercatat kedalam kasus pelaku perundungan tertinggi dengan persentase 67,9% SLTA, dan 66,1% SLTP, dimana DKI Jakarta memiliki gambaran kasus sebesar 61,1%. (Antari, 2024, h.134). Pembulian tidak hanya meninggalkan luka fisik terhadap korbannya tetapi juga meninggalkan luka mental yang susah untuk diobati seperti depresi, *anxiety*, gangguan tidur dan efek negatif lainnya lagi. Dengan perkembangan teknologi media sosial terjadi pembulian bersifat *Cyber Bullying*, menurut jurnal yang dirancang oleh Zuanda, mengenai *cyber bullying* menyatakan bahwa tren *cyber bullying* terus berkembang dan jelas setelah pandemi global COVID-19 terjadi yang memaksa individu untuk menggunakan sosial media sebagai hiburan. (Zuanda dkk, 2024, h.60).

Dinyatakan oleh dr Damme bahwa kondisi *mental health* Generasi Z masih terasa dikarenakan trauma pembulian yang dialami oleh individu tersebut pada masa edukasi SD-SMPnya yang membuat mereka mengalami *Anxiety*, *Depression*, *Bad self-image*, dan efek mental negatif lainnya lagi. (Damme, 2024). Tetapi walaupun telah terdapat upaya dalam pencegahan, perundungan masih dapat terjadi dan saat kejadian tersebut telah dialami oleh korban, tidak terdapat individu yang tahu cara mendekati korban bahkan menyatakannya terlalu berlebih permasalahan ini terjadi dikarenakan kurangnya media yang berkerja dalam pengatasan masalah ini. Kekurangan pengetahuan penanggulangan bila tidak diatasi dapat mengakibatkan kerugian terhadap individu yang telah menjadi korban

pembulian yang mengalami permasalahan mental dimana dikarenakan kurangnya informasi dalam cara membantu korban dalam *mental health*, individu tidak dapat membantu dengan efektif atau dapat menyakiti korban tanpa pengetahuan. Permasalahan *mental health* ini telah dicegah melalui beberapa kampanye, Terdapat sebuah kampanye yang djalankan oleh BoBo yang mengangkat permasalahan perundungan dan efek sampingnya, tetapi kampanye ini dinyatakan kurang efektif dikarenakan kurangnya pendataan hasil dari kampanye tersebut, dan kurang menyebar. Serta ditemukan bahwa media yang membahas permasalahan perundungan hanya mengangkat topik *Anti Bullying* tidak membahas mengenai penanggulangan korban dari perundungan. Upaya penyebaran informasi ini kurang efektif dalam penyampaiannya serta dikarenakan peminatan individu yang sangat rendah. Kekurangan peminatan ini dapat terjadi dikarenakan banyak faktor halangan fisik atau halangan lainnya lagi.

Maka melalui permasalahan yang dipaparkan, diperlukan sebuah upaya untuk meningkatkan kesadaran terhadap cara penanganan korban yang pernah mengalami pembulian pada masa kecilnya. Menurut Robin Landa pada bukunya *Design Graphics Solutions 5<sup>th</sup> edition* dinyatakan bahwa desain grafis adalah sebuah disiplin bagi profesional dalam merancang media untuk menyampaikan sebuah pesan atau informasi secara visual. (Landa, 2018, h.1). Dinyatakan oleh Ritter bahwa edukasi melalui media *edutainment* atau gamifikasi pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan psikologi Individu dalam pencernaan informasi dengan dalam. Juga dinyatakan bahwa melalui gamifikasi orang dewasa dapat belajar mengenai suatu konsep dengan lancar dikarenakan terdapat sistem yang mendukung pembelajaran yaitu *Challenge*, *Competition*, dan *Reward*. (Ritter, 2025, h.41-42).

Maka melalui permasalahan yang telah ditetapkan dan teori yang dipaparkan media pembelajaran yang efektif dan memiliki nilai menghibur seperti *board game* dapat digunakan sebagai solusi yang efektif dalam mengatasi permasalahan yang diangkat.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Melalui latar belakang yang telah dipaparkan, penulis menyatakan bahwa permasalahan yang terdapat adalah sebagai berikut.

1. Kurangnya pengetahuan terhadap penanggulangan individu yang telah menjadi korban pembulian pada masa kecil.
2. Kurangnya media penyampaian Informasi yang efektif mengenai penanganan korban yang pernah merasakan pembulian pada masa kecil.

Oleh karena itu penulis menyatakan rumusan masalah adalah berupa:

Bagaimana Perancangan *board game* mengenai cara penanganan yang pernah mengalami pembulian pada generasi Z bagi lingkaran sosial?

## **1.1 Batasan Masalah**

Beberapa batasan yang diterapkan didalam perancangan ini adalah bahwa akan ditujukan kepada dewasa muda berumur 19-25 tahun, SES A dan SES B, di Jabodetabek yang memiliki pengetahuan yang kurang mengenai informasi seputar cara penanggulangan korban pembulian, menggunakan metode *edutainment*, dan permasalahan yang diangkat akan hanya seputar penanggulangan terhadap *mental health* pada korban pembulian generasi Z.

## **1.3 Tujuan Tugas Akhir**

Maka berdasarkan perumusan masalah yang dijabarkan maka penulis memiliki tujuan untuk membuat perancangan *board game* penanganan individu generasi Z yang pernah mengalami perundungan bagi lingkaran sosial..

## **1.4 Manfaat Tugas Akhir**

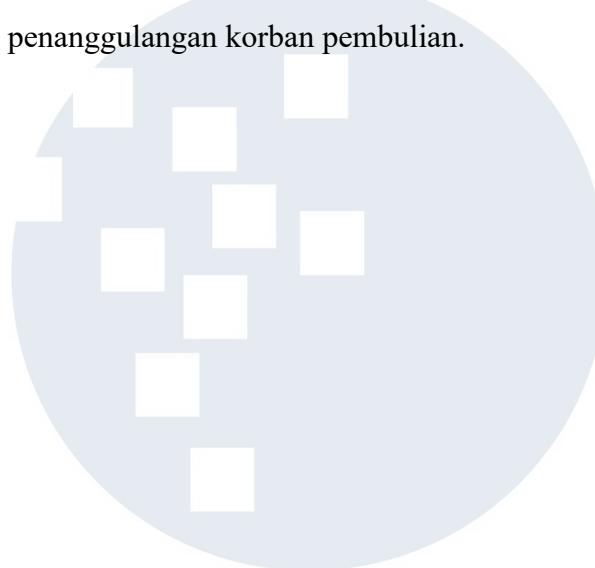
Terdapat manfaat yang bersifat teoretis dan praktis dari perancangan tugas akhir. Berikut manfaat yang deiberikan didalam perancangan

### **1. Manfaat Teoretis:**

Manfaat dari perancangan ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan terhadap cara pembantuan penanggulangan korban pembulian melalui media informasi yang bersifat *edutainment*. Penelitian ini juga diharapkan untuk menjadi media pembantuan dalam pengetahuan terhadap individu yang terdapat dalam bidang Desain Komunikasi Visual dalam perancangan media informasi berupa *edutainment* dan perkembangannya.

## 2. Manfaat Praktis:

Perancangan ini juga diharapkan untuk dapat dijadikan media referensi bagi desainer desainer dan peneliti yang ingin merancang media informasi yang berupa *edutainment*. Dan perancangan ini juga diharapkan untuk menjadi media yang bermanfaat bagi individu desainer yang ingin merancang media edutainment ataupun yang tertarik terhadap topik mengenai pembantuan penanggulangan korban pembulian.



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA