

# PERANCANGAN DESAIN KARAKTER UNTUK VIDEO GAME BERJUDUL "LASTING WOUNDS" SEBAGAI UPAYA MITIGASI DAMPAK KEKERASAN FISIK PADA ANAK

Bravdalauna Arka Mulyarahim<sup>1</sup>, Irfan Dwi Rahadianto<sup>2</sup>, Muhammad Adharamadinka<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, JL. Telekomunikasi No. 1, Bandung Terusan Buahbatu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257  
[bravdalauna@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:bravdalauna@student.telkomuniversity.ac.id)<sup>1</sup>, [dwirahadianto@telkomuniversity.ac.id](mailto:dwirahadianto@telkomuniversity.ac.id)<sup>2</sup>,  
[ramadinka@telkomuniversity.ac.id](mailto:ramadinka@telkomuniversity.ac.id)<sup>3</sup>

## ABSTRAK

Kekerasan terhadap anak merupakan isu sosial yang kompleks dan memerlukan perhatian dari berbagai pihak, termasuk melalui media interaktif seperti video game. Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain karakter dalam video game bertema kekerasan terhadap anak sebagai media yang dapat meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai isu tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yang mencakup tahapan identifikasi masalah, pengumpulan data, analisis data dan perancangan karakter. Hasil dari penelitian ini adalah konsep desain karakter yang merepresentasikan isu kekerasan anak secara simbolis dan komunikatif, yang diharapkan mampu membangun empati serta memberikan pemahaman kepada pemain mengenai pentingnya perlindungan terhadap anak. Dengan menggunakan pendekatan desain karakter, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan game yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mendidik dan membangun kesadaran sosial.

Kata Kunci: desain karakter, video game, kekerasan terhadap anak, media interaktif, Tugas Akhir

## ABSTRACT

*Child abuse is a complex social issue that requires attention from various parties, including through interactive media such as video games. This study aims to design character concepts for a video game themed around child abuse as a medium to raise public awareness of the issue. The research employs a qualitative approach, encompassing stages such as problem identification, data collection, data analysis, and character design. The result of this study is a character design concept that symbolically and communicatively represents the issue of child abuse, which is expected to foster empathy and provide players with a deeper understanding of the importance of child protection. By utilizing character design as an approach, this research contributes to the development of games that not only entertain but also educate and promote social awareness.*

*Keywords: character design, video game, child abuse, interactive media, final project*

## Pendahuluan

### Latar Belakang Masalah

Kasus Kekerasan Anak yang dihadapi Indonesia menurut KemenPPPA (Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia), sepanjang 2024 mencapai sekitar 19.268 ribu kasus yang melibatkan korban anak. Dilansir dari Simfoni-PPA, Mayoritas kasus terjadi di dalam lingkungan rumah tangga sebesar 19.203 kasus, dengan pelaku yang sebagian besar adalah orang tua kandung.

Kekerasan fisik terhadap anak adalah perbuatan sengaja yang menimbulkan kerugian atau bahaya terhadap anak-anak secara fisik maupun emosional (Gelles, 2004). Dilansir dari artikel oleh Inspektorat Jenderal Kemendikbudristek (2024) dan laporan Pencegahan Penelantaran dan Eksploitasi Terhadap Anak dari Kementerian Sosial Republik Indonesia (2020), beberapa bentuk kekerasan meliputi kekerasan fisik, kekerasan psikis, dan kekerasan seksual. Merujuk kepada data dari kemenpppa, kekerasan fisik merupakan salah satu bentuk terbesar dengan sekitar 9.000 kasus dan merupakan bentuk yang sering ditemui oleh psikolog klinis saat diwawancarai perancang. Kekerasan fisik pada anak adalah bentuk tindakan yang menyebabkan cedera atau rasa sakit pada tubuh seorang anak. Faktor-faktor mengenai kekerasan fisik pada anak meliputi Orang tua yang tidak mengetahui pola asuh yang baik, kurangnya pengetahuan dampak dari kekerasan anak, kurang memahami hak anak, Rendahnya ekonomi di tengah masyarakat, Kondisi fisik dan psikis anak yang lemah, IQ anak yang rendah, dan kurangnya penyesuaian sosial (Eva, Nina, 2014). Rendahnya kesadaran sosial terhadap kekerasan fisik pada anak seperti sikap acuh tak acuh terhadap tindakan eksploitasi dan kekerasan anak, pandangan terhadap nilai anak yang terlalu rendah dan adanya budaya atau kebiasaan yang mewajarkan kekerasan anak juga menjadi kontribusi dari faktor kejadian ini (Suharto, E. 1997). Orang tua yang pada masa lalunya mengalami kekerasan sendiri akan mengadopsi kekerasan ini sebagai pola asuh kepada anaknya karena tidak melihat alternatif lainnya, sehingga menciptakan adanya intergenerational abuse dimana korban berpotensi menjadi pelaku kekerasan kedepannya (Widom, Czaja, DuMont, 2015).

Dampak dari kekerasan fisik pada anak ditunjukkan bahwa anak yang mengalami kekerasan dalam jangka panjangnya berisiko tinggi mengalami gangguan mental, penurunan prestasi akademik, serta masalah perilaku yang serius di kemudian hari seperti tindakan kriminal (Irwanto, Hani. 2020). Penulis juga menemukan setelah melakukan wawancara terhadap psikolog dan korban, bahwa dari sekian banyak psikolog yang menerima klien saat praktek, dari klien-klien tersebut banyak yang berumur 19-25 tahun yang masih menderita trauma akibat pengalaman kekerasan pada masa kanak-kanaknya. Jeffrey J. Arnett (2023) menyatakan, pada lingkup umur 19-25 ini merupakan tahap Emerging Adulthood atau dewasa awal dimana individu sebagian besar sudah bergerak melewati fase remaja dan berubah kepada hidup yang berorientasi ke kehidupan dewasa seperti mencari nafkah dan berkeluarga. Di fase umur ini juga individu sudah seharusnya mengenal dirinya sekaligus memahami dan menyadari arah tujuan hidupnya (Ahyani, Astuti, 2018). Dari sini bisa diambil

bahwa dampak kekerasan anak dalam jangka panjang akan mempengaruhi psikologi dan pola tingkah laku individu itu sendiri pada tahap dewasa awal dimana ia beresiko jatuh kepada perilaku yang membahayakan diri sendiri dan orang lain disekitarnya. Di saat yang sama umur 19-25 ini merupakan tumpu perubahan bagi individu yang beranjak dari remaja ke dewasa menentukan arah hidupan dewasa mereka sendiri dan mulai berorientasi ke gaya hidup dewasa seperti berkeluarga dan mempunyai anak.

Dari rentang umur 19-25 ini, salah satu media yang mereka konsumsi secara masif adalah video game, dengan statistik global mencapai 91.2% pemain perempuan dan 92.4% pemain laki-laki pada semua jenis perangkat elektronik (J. Clement, 2024). Video game juga bisa membawa topik-topik tertentu untuk dikomunikasikan kepada audiens dengan melibatkan audiens secara emosional dan kognitif (Dwi, 2021). Salah satu contoh dalam media video game yang berhasil dalam mengkomunikasikan topik tertentu kepada audiens adalah kampanye video game *Dumb Ways to Die*. Sebuah artikel dari Smith Brothers Media (2022), menyatakan bahwa game seperti *Dumb Ways to Die* yang merupakan gim dari Australia, menyampaikan kampanye keselamatan rel kereta api berhasil dalam menurunkan kecelakaan terkait rel kereta api sebesar 10-20% pada 2012 Februari di kota Melbourne dengan menunjukkan karakter-karakter di dalam game mati konyol jika pemain gagal dalam mengikuti mekanik di dalam gamenya.

Media video game adalah jenis aktivitas bermain yang dilakukan dalam konteks dunia virtual di mana para peserta mencoba untuk mencapai setidaknya satu tujuan yang sewenang-wenang dan tidak sepele dengan bertindak sesuai dengan aturan (Ernest Adams, 2014). Pada Indonesia, signifikansi video game kepada audiens dalam negeri memiliki jumlah yang besar, diambil dari penelitian yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo), Pada tahun 2022 Indonesia memiliki 174,1 juta pemain game dan diperkirakan pada 2025, jumlah pemain game akan bertambah mencapai 192,1 juta orang. 90% yang bermain game di bawah umur 36, ini juga termasuk rentang umur 19-25 tahun. Walaupun memiliki konsumen video game yang masif, lingkungan pengembangan video game pada Indonesia masih terbilang sangat kecil, terutama pada video game yang menyampaikan topik spesifik seperti dampak kekerasan pada anak. Mengambil dari kasus *Dumb Ways to Die*, pentingnya karakter video game dalam menggambarkan dampak dari suatu isu dapat membantu audiens secara visual, kognitif, dan emosional terhadap topik yang disampaikan.

Dari pemaparan di atas, ditunjukkan bahwa media video game merupakan medium yang mampu dalam menyampaikan pesan kepada audiens dan memitigasi kan suatu isu yang nyata, mengambil dari contoh Dumb Ways to Die. Secara konsumen dalam lingkungan nasional, video game juga memiliki kesesuaian dengan target lingkup umur 19-25 yang mengkonsumsi secara jumlah besar. Lingkungan dalam pengembangan game lokal yang minim juga dapat memberikan celah untuk perancangan video game.

Dalam perancangan video game, terdapat beberapa tahapan salah satunya adalah perancangan karakter yang dapat membantu untuk memvisualisasi peran yang dipakai dalam adegan-adegan di dalam game yang dibuat. Karakter yang dibuat memerlukan representasi visual, kepribadian, dan karakteristik yang sesuai dengan konteks narasi game yang dibuat dan topik dampak kekerasan anak. Perancang ingin merancang desain karakter dalam video game untuk menyampaikan dampak kekerasan fisik pada anak remaja awal.

## **Kajian Teori**

### **Kekerasan Anak**

Kekerasan terhadap anak adalah bentuk pelecehan fisik dan emosional yang berulang terhadap seorang anak yang ketergantungan melalui desakan hasrat, hukuman badan yang tidak terkendali, degradasi, dan cemoohan yang berkelanjutan, atau kekerasan seksual. Tindakan ini biasanya dilakukan oleh orang tua atau orang lain yang bertanggung jawab untuk menjaga anak (Barker 1987). Kekerasan anak dapat disebabkan oleh beberapa hal (Rusmil 2004), seperti:

- Faktor orang tua/keluarga
- lingkungan sosial
- anak itu sendiri

### **Video Game**

Ernest Adams (2014) menyatakan bahwa video game adalah suatu jenis kegiatan bermain yang dilakukan dalam lingkungan yang dibuat atau tidak nyata, di mana para pemain bertindak sesuai dengan aturan untuk mencoba mencapai setidaknya satu tujuan penting.

### **Karakter Desain**

Menurut Bancroft (2006) Desain karakter merupakan elemen yang integral untuk memeragakan cerita dalam suatu media apapun itu termasuk game. karakter merupakan aktor dalam cerita yang membawa emosi dan kepribadian dalam plot cerita. Karakter juga

merupakan kaki tangan bagi cerita yang integral untuk memajukan suatu cerita sehingga bisa menekankan bobot dan seolah-olah menghidupkan narasi.

### **Tokoh dan Penokohan**

Tokoh dalam cerita merupakan elemen penting yang menggerakkan alur dan memenuhi kebutuhan naratif, skenario, serta plot. Dengan latar belakang, tujuan, dan kepribadian yang berkembang, tokoh berperan sebagai aktor yang merepresentasikan cerita. Dalam desain karakter, tokoh adalah perantara bagi audiens yang mengkomunikasikan cerita secara efektif melalui desain visual dan sifat kepribadiannya, menciptakan hubungan yang kuat antara cerita dan audiens (Sloan, 2015).

### **Warna**

Warna adalah elemen visual yang penting untuk menyimbolkan sifat dan kepribadian karakter. Warna juga berperan dalam menarik perhatian. Selain itu, warna memudahkan komunikasi ide-ide yang ingin disampaikan melalui tampilan karakter, memperkuat hubungan antara desain dan makna (Sloan, 2015).

### **Bentuk**

Menurut Bancroft (2006) Bentuk dasar menyediakan persepsi desain yang dasar untuk membangun visual yang lebih kompleks kepada karakter, sekaligus memberikan perwatakan karakter secara visual. Terdapat tiga bentuk utama yaitu lingkaran, segitiga, dan persegi.

### **Siluet**

Menurut King (2023) siluet merupakan bentuk yang dimiliki oleh suatu karakter atau objek setelah semua detail dihilangkan dan dilihat outlinenya saja. Siluet sangat penting karena siluet adalah salah satu fungsi tercepat yang digunakan mata manusia untuk mengenali dan membaca sebuah objek.

### **Proporsi**

Proporsi dalam desain karakter adalah penataan ukuran anatomi tubuh yang menjaga keseimbangan dan kesatuan antara bagian-bagian tubuh. Proporsi membantu menciptakan karakter yang meyakinkan, konsisten, dan sesuai gaya visual. Proporsi juga mempengaruhi persepsi sifat karakter, sehingga menjadi elemen penting dalam desain karakter yang meyakinkan (King, 2015)

### **2.9 Pose dan Gesture**

Pose dalam desain karakter adalah cara untuk mengekspresikan kepribadian, emosi, dan atribut fisik karakter melalui posisi tubuh yang dinamis (Bancroft, 2006). Pose yang tepat

dapat memperkuat karakteristik seperti umur, sifat, serta memberikan kesan bobot dan gerakan, sehingga karakter tampak hidup dan tidak kaku (King, 2023). Dengan menekankan gestur dan energi, pose juga membantu menambah daya tarik visual karakter, menjadikannya terlihat lebih meyakinkan dan realistis di mata penonton.

### **Ekspresi**

Dalam desain karakter (terutama untuk game, animasi, atau media visual lainnya), ekspresi wajah adalah salah satu elemen penting untuk menciptakan hubungan emosional dengan audiens, menyampaikan suasana hati, atau mendukung narasi. Ada enam emosi dasar universal yang diekspresikan melalui wajah, yakni bahagia, sedih, marah, terkejut, takut, dan jijik (Eknam, P., 2003).

### **Kostum**

Kostum memiliki fungsi untuk memberi tahu peran dari karakter dan identitas karakter. Kostum bisa memberikan informasi penting terkait waktu, tempat, budaya, sampai status sosial karakter (Kenneth Anderson 2022).

### **Style**

Menurut Nielsen et al (dalam Mary, 2017) Style adalah mempresentasikan karakter atau objek dengan memberi penekanan pada beberapa bagian yang ingin ditonjolkan. Style adalah pendekatan visual yang mencakup pilihan elemen seperti bentuk, warna, tekstur, garis, dan proporsi, yang digunakan untuk mencerminkan tema, peran, atau kepribadian karakter.

### **Data dan Analisis**

#### **Metode Penelitian dan Perancangan**

Pada perancangan karakter video game ini, penulis menggunakan metode kualitatif yaitu dengan mencari dan mengumpulkan data dengan triangulasi (gabungan) lalu memahami makna mendalam dari pengalaman korban yang divisualisasikan ke dalam desain karakter (Sugiyono, 2017). Penulis menggunakan studi pustaka untuk mencari data awalan terkait masalah kekerasan anak. Lalu menggunakan data yang terkumpul dari studi pustaka untuk diwawancarai kepada ahli psikolog dan subjek korban sebagai validasi data. Setelah itu mewawancarai khalayak sasaran untuk memperoleh preferensi karakter dan mewawancarai pakar industri game untuk mendapatkan informasi mengenai perancangan karakter.

#### **Data dan Analisis Objek**

#### **Data Hasil Wawancara**

#### **Data Hasil Wawancara Psikolog, Savira Anjani, M. Psi.**

Menurut Kak Savi, kekerasan anak merupakan penindasan fisik, mental, dan ekonomi kepada anak yang dibawah usia sekitar 0-18 tahun. Kekerasan anak memiliki dampak yang sangat negatif dan pemicu dari banyak gangguan mental individu. Dari pendapat beliau selama praktek bentuk dari kekerasan kepada anak ini ada beberapa:

- Pertama adalah Kekerasan Emosional, seperti penghinaan kepada anak, memermalukan, penelantaran anak, dan intimidasi keras dengan alasan pendisiplinan Menurut beliau bentuk kekerasan emosi ini berupa verbal akan memberikan pengaruh mental kepada anak yang bisa menyebabkan gangguan mental.
- Kedua yaitu Kekerasan Fisik, seperti memukul, menampar, menyabet memakai sabuk, alat sapu, atau benda-benda lainnya.
- Ketiga ialah Kekerasan Seksual seperti pemerkosaan dan pelecehan.
- Keempat berupa Penelantaran, seperti ditinggal orang tuanya saat cerai, ditinggal kabur oleh orang tuanya, ditinggal orang tuanya bekerja dan ditelantarkan di rumah.

Selama beliau praktek dari kasus-kasus yang Kak Savi tangani salah satu bentuk yang sering muncul merupakan kekerasan emosional dan adalah kekerasan fisik, untuk beberapa kasus kekerasan seksual dan penelantaran merupakan hal yang sedikit Kak Savi tangani.

Kak Savi berpendapat kalau dampak dari kekerasan anak ini ada banyak. Pada kekerasan fisik, selain dari cedera fisik, anak akan mengalami beberapa perubahan kepada aspek-aspek lain, berikut merupakan beberapa dampaknya:

- Psikologis : PTSD (Post-Traumatic Stress Disorder), depresi, kecemasan, rendahnya kepercayaan diri.
- Perkembangan : Keterlambatan motorik, bahasa, sosial, dan eksplorasi lingkungan.
- Pendidikan : Nilai rendah, sulit konsentrasi, risiko putus sekolah.

Kak Savi juga menambahkan kalau korban. kekerasan anak juga rentan untuk melakukan hal yang sama dari pelakunya, di masa depannya korban juga dapat berisiko melakukan kekerasan yang sama terhadap orang lain seperti kepada keluarga dan teman dekat. Pada sisi masyarakat, korban kekerasan anak juga rentan terjerat ke dalam perilaku yang membahayakan seperti tindakan kriminalitas.

#### **Data Hasil Wawancara Psikolog, Denia Rahmayanthi, M.Psi.**

Menurut Kak Denia, kekerasan anak didefinisikan sebagai segala bentuk tindakan yang menyakiti anak di bawah usia 18 tahun, termasuk kekerasan fisik, emosional, seksual, dan

pengabaian. Faktor-faktor penyebab kekerasan anak sangat beragam, dengan lingkungan sosial dan ekonomi yang rendah menjadi salah satu penyebab utama. Anak-anak dari keluarga dengan status sosial ekonomi rendah memiliki risiko lebih tinggi mengalami kekerasan, terutama kekerasan fisik dan seksual. Selain itu, pengalaman orang tua yang pernah menjadi korban kekerasan juga dapat meningkatkan risiko mereka melakukan kekerasan terhadap anak mereka sendiri. Masalah psikologis orang tua, seperti gangguan kepribadian atau ketidakmampuan mengelola emosi, juga turut berkontribusi.

Kekerasan anak sering terjadi di lingkungan keluarga dan sekolah, baik secara fisik maupun psikis. Kak Denia menekankan pentingnya membedakan antara disiplin yang sehat dan kekerasan. Kekerasan sering terjadi dalam pola asuh otoriter, di mana orang tua menggunakan kekerasan sebagai bentuk disiplin. Hal ini dapat menyebabkan trauma dan masalah emosional pada anak, seperti ketakutan, kecemasan, dan perubahan perilaku yang cenderung negatif. Dampak kekerasan anak pada jangka panjangnya bisa mempengaruhi emosional dan psikologis korban seperti:

- Depresi
- Kecemasan (Anxiety)
- Perilaku berisiko seperti penggunaan alkohol, narkoba, atau self-harm.

Kak Denia juga menekankan pentingnya penanganan trauma atas dampak kekerasan ini, yang memerlukan pendekatan bertahap dan intensif. Trauma, terutama yang berkaitan dengan kekerasan, dapat memiliki dampak jangka panjang yang signifikan, termasuk kemungkinan berkembangnya PTSD (Post-Traumatic Stress Disorder). Penanganan trauma melibatkan konseling, pengelolaan emosi, dan intervensi psikologis untuk membantu korban mengatasi pemicu traumatis.

Di tempat Kak Denia praktek yaitu daerah Bandung, kekerasan seksual terhadap anak-anak usia 6-7 tahun menjadi perhatian utama, sementara kekerasan fisik lebih umum terjadi pada remaja dan dewasa. Mayoritas korban adalah perempuan dari keluarga dengan status ekonomi rendah. Kak Denia menekankan bahwa kesadaran masyarakat tentang kekerasan anak masih rendah, dan diperlukan upaya kesadaran untuk mencegah kekerasan. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang kekerasan dan dampaknya, diharapkan masyarakat dapat mengambil langkah-langkah preventif untuk menciptakan lingkungan yang aman dan mendukung bagi anak-anak.

**Data Hasil Wawancara Psikolog, Khamsha Noory Finalisya, M. Psi.**

Dari pendapat Bu Khamsha, beliau menyatakan bahwa dari pelaku kekerasan anak yang bermayoritas merupakan orang tua atau wali dari anak cenderung memiliki spesifik jenis kekerasannya tergantung gender. semisal seorang ayah lebih sering melakukan kekerasan fisik dibandingkan dengan seorang ibu yang kerap bertindak kekerasan verbal atau emosional. Dari faktor orang tua, kekerasan terjadi karena kurangnya keterampilan pengasuhan, pengalaman masa kecil traumatis, atau stres ekonomi yang tinggi. Kekerasan sering juga dianggap oleh orang tua sebagai disiplin tetapi melanggar batasan sehat. Bu Khamsha juga berpendapat dari pengalamannya, kekerasan yang sering ditemui selama beliau praktek ada dua; kekerasan fisik seperti pemukulan, pencubitan, pelemparan benda. Dan kekerasan psikis yang sering dalam bentuk verbal seperti "malu punya anak seperti kamu" yang berdampak buruk pada mental anak.

Mayoritas klien yang beliau dapat yang berkonseling tentang kekerasan anak seringkali adalah perempuan pada umur sekitar 19 tahun sampai dewasa karena secara gender perempuan dianggap lemah secara budaya sosial dan pada umur tersebut individu sudah bisa mengidentifikasi masalah diri sendiri dan mendatangi ke psikolog untuk diagnosa. Kebanyakan pada tahap umur 19 tahun menuju ke dewasa, banyak korban terlambat menyadari kalau mereka sendiri mengalami kekerasan anak.

Bu Khamsha menyatakan bahwa dampak dari kekerasan anak ini terutama pada masa remaja ke dewasa menyebabkan adanya kemunculan perilaku coping mechanism sebagai bentuk perlindungan diri yang tidak optimal dan membangun pola perilaku yang tidak sehat seperti:

- Hilangnya rasa percaya diri
- kesulitan sosial
- Trauma
- Perilaku berisiko (kecanduan, isolasi sosial)
- Krisis identitas di masa dewasa.

Korban juga bisa berpartisipasi kepada pola sosial yang berisiko seperti bergabung dengan lingkungan sosial yang berbahaya atau menjalin hubungan yang abusive terhadap orang lain. Selain merusak kualitas sosial, produktivitas, dan kesejahteraan diri korban, kekerasan anak yang parah juga memicu identity confusion karena korban terlalu fokus terhadap traumanya sampai korban tidak dapat menentukan identitas diri di masa dewasanya,

disebut lain sebagai quarter life crisis. Dari Bu Khamsha juga berpendapat selama beliau praktek kalau untuk korban perempuan yang mengalami kekerasan anak, pada saat korban menjalin hubungan seperti pacaran, mereka akan memperlihatkan perilaku yang beresiko seperti clingy. Pada korban lelaki biasanya tidak memiliki arahan hidup, sering ragu dalam keputusan hidupnya dan sering bimbang.

#### **Data Hasil Wawancara Korban, Cinta Virly Andriani**

Cinta Virly Andriani adalah seorang mahasiswi Universitas Teknologi Digital Indonesia dari Kecamatan Ujungberung, Bandung yang pernah mengalami kekerasan fisik oleh orang tuanya di masa kecil. Salah satu pengalaman kekerasan yang ia alami terjadi saat ia menangis di kamarnya. Ayahnya, yang setelah pulang kerja lalu mendengar tangisannya, marah dan terlibat dalam pertengkaran yang berujung pada kekerasan fisik.

Cinta menduga bahwa kekerasan yang dialaminya mungkin disebabkan oleh stres karena masalah ekonomi dan pekerjaan yang dialami orang tuanya pada saat itu. Akibat dari pengalaman ini, Cinta pernah melakukan self-harm, merokok, dan sering keluar rumah diam-diam pada dini hari untuk mencari pelarian dari rasa sakit emosional.

Dari pengakuan Cinta, dampak kekerasan tersebut masih mempengaruhi kesehatan mentalnya. Walaupun dia merasa kebal terhadap kekerasan fisik tetapi sangat terpengaruh oleh kekerasan verbal. Cinta mengakui kalau ia sering menerima kritik dan tekanan dari orang tua, yang membuatnya merasa tidak dihargai dan memicu perasaan rendah diri serta stres berkepanjangan.

#### **Data Hasil Wawancara Korban, Hadya Anjani**

Hadya Anjani adalah seorang mahasiswi semester 3 ISBI dari Antapani yang pernah mengalami beberapa dari bentuk kekerasan anak yaitu kekerasan fisik dan verbal. Hadya mengalami kekerasan ini terakhir pada semester 1 perkuliahan, kejadian kekerasan yang ia ceritakan adalah saat ia membangunkan ayahnya untuk menerima telepon penting, tetapi justru mendapatkan perlakuan kekerasan fisik sebelum akhirnya ayahnya meminta maaf dengan cara yang tidak tulus.

Hadya menyatakan kalau sifat keras ayahnya berasal dari latar belakang keluarga ayahnya, bahwa perilaku ayahnya adalah hasil dari turunan generasi ke generasi. Ibunya hadya juga tidak membantu dalam menangani perilaku keras dari bapaknya karena tidak berdaya atau pasrah saat menghadapi ayahnya hadya. Ia pernah mencoba memperbaiki hubungan dengan orang tuanya tetapi akhirnya memilih untuk menjaga jarak secara emosional.

Akibat dari perlakuan keras ini dari orang tua, Hadya cenderung memiliki sikap acuh tak acuh dengan perlakuan orang tua-nya dan orang lain. Hadya juga tidak mempunyai sosok panutan yang lebih baik secara poros moralnya selain orang tuanya sendiri, alhasil Hadya meniru sifat keras orang tua-nya tanpa ia sadari. Selain Hadya sendiri yang mengalaminya, Hadya juga memiliki pengakuan dari teman dekatnya tentang pengalaman kekerasan pada masa kanak-kanak. Bahwa teman dekatnya merespons trauma tersebut dengan bersikap tertutup dan takut, sedangkan Hadya sendiri merespons dengan bersikap tegar tetapi menutupi perasaan emosional.

#### **Data Hasil Wawancara Korban, Putriyani Sisca Goretty**

Putriyani Sisca Goretty merupakan Mahasiswi UPI berumur 20 tahun dari Geger Kalong. Putriyani mengakui bahwa ia mengalami perlakuan kekerasan fisik oleh ayahnya pada masa SD dengan ditampar karena tidak ingin makan saat dirawat di rumah sakit. Putriyani menyatakan bahwa perlakuan ia dapat yang sering terjadi sampai pada masa SMA yang dimana salah satu dari perlakuan tersebut, pernah diperlakukan keras menggunakan tongkat rotan sampai lebam pada bagian pundak.

Putriyani juga menambah bahwa perlakuan ini yang dilakukan oleh orang tua merupakan suatu hal yang turun temurun. Dia menyatakan juga orang tua ia memang cenderung hanya mengetahui didikan fisik yang terbawa dari kampung asalnya. Putriyani juga mengakui ia sendiri sering melihat keadaan didikan keras ini secara fisik maupun verbal pada masa mudanya. Putriyani menyatakan juga, dari perlakuan-perlakuan ini, pada masa SMA dia merasa tertutup dan canggung, sering mengalami tekanan batin.

#### **Data Khalayak Sasar**

Dari khalayak sasar yang penulis kumpulkan dan diwawancarai bersama 6 partisipan yang bermain video game, yang mempunyai rentang umur khalayak sekitar 19-21 tahun yang memasuki kategori dewasa awal. Dari penulis menawarkan game-game dan menanyakan visual style mana yang diminati, dan mayoritas memilih game Detention dan Life is Strange yang memiliki ciri gaya visual semi-realis.

#### **Data Hasil Observasi**

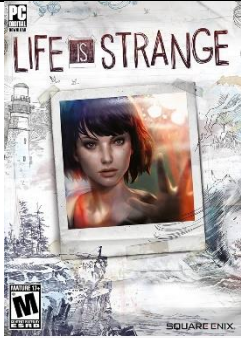
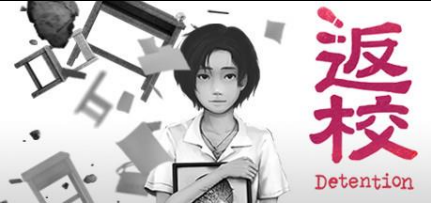
Dari data visual yang diambil dari observasi foto narasumber korban dan orang tuanya. Dari penataan muka narasumber dan orang tua narasumber, bentuk tubuh, dan pakaian penulis mendapatkan acuan visual dari foto-foto tersebut yang akan digunakan sebagai referensi perancangan karakter game.



Gambar 3.1 Observasi narasumber korban beserta orang tua

Sumber: Dokumen pribadi

### 3.3 Analisis Karya Sejenis

<i>Life is Strange</i>	<i>Detention</i>	<i>Hellblade: Senua's Sacrifice</i>
		

Berdasarkan analisis terhadap ketiga karya sejenis yang telah dibahas, penulis memilih untuk menitikberatkan pada aspek-aspek tertentu dari masing-masing karya sebagai referensi dalam merancang karakter video game yang mengangkat tema dampak kekerasan fisik pada anak.

Dari game *Life is Strange*, karakter *Chloe Price* dijadikan rujukan untuk visualisasi perempuan dewasa awal yang mengalami kekerasan, di mana ekspresi wajahnya mampu merepresentasikan sifat dan emosinya secara visual. Proporsi tubuh *Chloe* juga digunakan sebagai referensi untuk merancang karakter perempuan dalam game ini.

Selanjutnya, dari game Detention, karakter Fang Ray Shin menjadi acuan dalam penggunaan warna dan gestur tubuh untuk menggambarkan karakter korban, yang akan dikombinasikan dengan hasil wawancara bersama para narasumber.

Terakhir, karakter Senua dari Hellblade: Senua's Revenge dijadikan referensi dari segi penggunaan shape language dan atmosfer emosional secara keseluruhan, yang akan menginspirasi desain karakter dalam proyek perancangan ini.

### **Konsep Perancangan**

Video Game yang dirancang merupakan video game bergenre Side-scrolling Adventure game. Pemain akan berperan menjadi Kirana, seorang perempuan berumur 20 tahun yatim piatu menderita trauma dari masa kecilnya akibat perlakuan keras dari ayahnya. Pada masa lampau Ayah dan Ibu Kirana bercerai dan Kirana menetap bersama ayahnya, karena hutangnya yang menumpuk mengakibatkan stress kepada Ayah Kirana, ia menjadikan Kirana sebagai pelampiasan atas tekanan yang Ayah Kirana alami. Di saat Kirana berumur 19 tahun Ayah Kirana meninggal, meninggalkan Kirana sebagai sebatang kara. Saat memasuki sesi gameplay, Kirana akan dijumpai Asih di rumahnya dan membantu Kirana dalam menghadapi trauma masa lalunya.

### **Konsep Pesan**

Konsep Pesan yang ditargetkan adalah, perancangan karakter Kirana, Asih, dan Ayah Kirana yang digunakan untuk menyampaikan dampak kekerasan fisik anak secara jangka panjang kepada individu, serta pelaku penyebab kekerasan fisik kepada anak, dan pemulihan dari dampak kekerasan tersebut yang dilandasi dari hasil pengumpulan data. Dari karakter tersebut, penulis bertujuan untuk menggambarkan aspek-aspek tersebut kepada masing-masing karakter.

### **Konsep Kreatif**

Penulis merancang berdasarkan pada karakteristik sifat dari dampak kekerasan fisik anak yang didapat hasil pengumpulan data, akan diberi penggambaran visual. Dari desain karakter yang sudah dirancang akan dilanjut ke proses 3D modeling low-poly yang akan diimplementasikan di dalam video game.

### **Konsep Visual**

Konsep visual yang dirancang diharapkan mampu untuk menyampaikan dampak-dampak dari kekerasan fisik pada masa anak kepada umur 19-25 untuk memahami trauma, depresi, serta pemulihannya dalam karakter Kirana dan Asih

## Hasil Perancangan

### Kirana



Gambar 4.1 Hasil Pengkaryaan Kirana

Sumber: Dokumen pribadi

Kirana merupakan perempuan yang berumur 20 tahun, pada proporsinya kirana mempunyai 6 head heights yang merupakan rata-rata proporsi dari perempuan dewasa-awal. Kirana memiliki watak yang gagap, seringkali tidak mempercayai dirinya sendiri, kesulitan bersosial, dan mengalami depresi akibat pengalaman kekerasan fisik pada masa kecilnya. Muka, mata dan rambut kirana mengambil ciri-ciri bentuk dasar segitiga yang terbalik, yang memiliki arti ketidakstabilan dan ketegangan menyesuaikan dengan kondisi mental kirana. Kirana merupakan perempuan yang cenderung berperilaku anti-sosial, enggan bersosialisasi. Penggunaan warna pada kirana meliputi biru dan coklat, Biru melambangkan kesedihan dan depresi sedangkan coklat memiliki arti kesepian dan isolasi. Saturasi warna yang rendah memberikan nuansa mood yang negatif kepada kirana.

### Asih





Gambar 4.2 Hasil Pengkaryaan Asih

Sumber: Dokumen pribadi

Asih adalah teman kenalan Kirana semasa SMA yang berumur 21 tahun, ia akan mendampingi dan membantu Kirana dalam menanggulangi trauma masa lalunya. Asih juga mempunyai pengalaman yang sama dengan Kirana, akan tetapi Asih sanggup dan tabah untuk melalui derita traumanya dengan mencari cara solusi seperti bergabung dengan grup kesehatan mental dan periksa kepada psikolog. Asih memiliki watak yang ceria, baik hati, dan perhatian. Muka dan rambut Asih mengambil ciri-ciri bentuk dasar lingkaran, yang memiliki arti keceriaan dan kebaikan. Asih menggunakan pewarnaan biru muda, hijau muda, jingga dan putih. Biru muda yang mengartikan ketenangan dan stabilitas, hijau muda mengartikan kesejahteraan, jingga mengartikan kesehatan, dan putih melambangkan harapan.

### Ayah Kirana



Gambar 4.3 Hasil Pengkaryaan Ayah Kirana

Sumber: Dokumen pribadi

Ayah Kirana adalah pelaku dari kekerasan fisik yang diderita oleh Kirana sejak dari masa kecilnya. Sejak cerai dan kesulitan finansial, Ayah Kirana sering menjadikan Kirana sebagai pelampiasannya. Ayah Kirana memakai penggunaan bentuk segitiga terbalik dan persegi, segitiga terbalik memiliki arti bahaya dan amarah, sedangkan persegi bisa diartikan sebagai keras kepala. Menyesuaikan dengan watak Ayah Kirana yang pemaarah. Ayah Kirana menggunakan warna merah, hitam, dan coklat. Warna merah melambangkan amarah dan bahaya, warna hitam melambangkan ketakutan, dan warna coklat melambangkan kebusukan.

#### 4.5 Hasil 3D Model



Gambar 4.4 Hasil Pengkaryana 3D Kirana, Asih, dan Ayah Kirana

Sumber: Dokumen pribadi

Pada Model 3d, penulis menggunakan 3d modelling jenis low-poly dengan software 3d Blender. Dengan membuat model objek mempunyai polygon dibawah 10.000 vertices. Ini agar bisa menghemat sumber daya pada device dan tidak membebani peralatan elektronik.

#### Kesimpulan

Perancangan desain karakter untuk video game “Lasting Wounds” dilakukan sebagai upaya untuk menyampaikan dampak kekerasan fisik terhadap anak melalui media interaktif yang dekat dengan rentang usia emerging adulthood (19–25 tahun). Melalui metode kualitatif yang melibatkan studi pustaka, wawancara dengan psikolog, pengamatan langsung, dan

analisis terhadap korban kekerasan anak, perancang berhasil merumuskan karakteristik visual dan naratif yang mewakili dampak kekerasan secara simbolis dan komunikatif.

Karakter dirancang berdasarkan hasil data analisa dan dirancang untuk memunculkan empati serta memperkuat pesan yang ingin disampaikan dalam narasi game. Hasil akhirnya menunjukkan bahwa media game dapat menjadi alat dalam meningkatkan kesadaran sosial terhadap isu kekerasan anak, sekaligus menjadi sarana edukatif bagi pemainnya.

### Saran

Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan agar perancang karakter lebih mendalami aspek psikologis guna memperkuat dampak emosional karakter terhadap pemain. Game ini juga dapat dilanjutkan ke tahap playable prototype agar efektivitas penyampaian pesan sosialnya dapat diuji langsung. Selain itu, kolaborasi lintas disiplin seperti dengan psikolog, penulis naskah, dan desainer suara sangat dianjurkan guna menciptakan representasi yang lebih sensitif dan utuh terhadap isu kekerasan anak. Game ini juga berpotensi digunakan sebagai media edukatif di lingkungan pendidikan maupun lembaga sosial.

### DAFTAR PUSTAKA

#### Daftar Buku

- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Adams, E. (2014). *Fundamentals of game design* (3rd ed.). New Riders.
- Sheldon, L. (n.d.). *Character development and storytelling for games*. Cengage Learning.
- Mortenson, M. E. (1997). *Geometric modelling*. Wiley.
- Ekman, P. (n.d.). *Emotions revealed: Recognizing faces and feelings to improve communication and emotional life*. Owl Books.
- Hatta, K. (2016). *Trauma dan pemulihannya: Suatu kajian berdasarkan kasus pasca konflik dan tsunami*. Lembaga Penelitian IAIN Ar-Raniry.
- Bancroft, T. (2006). *Creating characters with personality*. Watson-Guptill.
- Bishop, R., Boo, S., Cruz, M. R., & Gadea, L. (2020). *Fundamentals of character design: How to create engaging characters for illustration, animation & visual development*. 3DTotal Publishing.
- Blain, J. M. (2021). *The complete guide to Blender graphics: Computer modeling & animation* (6th ed.). CRC Press.
- Brathwaite, B., & Schreiber, I. (2009). *Challenges for game designers*. Course Technology PTR.
- Dunlop, R. (2014). *Production pipeline fundamentals for film and games*. Focal Press.
- Harder, J. (2023). *Creative character design for games and animation*. CRC Press.
- King, S. (2023). *Digital character creation for video games and collectibles*. Routledge.
- Mollica, P. (2018). *Special subjects: Basic color theory – An introduction to color for beginning artists*. Walter Foster Publishing.
- Sloan, R. J. S. (2015). *Virtual character design for games and interactive media*. CRC Press.

Sullins, S. (2024). *Low poly 3D modeling in Blender*. Independently published.

Tillman, B. (2019). *Creative character design* (2nd ed.). Routledge.

Writer's Digest Editors. (2014). *Creating characters: The complete guide to populating your fiction*. Writer's Digest Books.

#### Daftar Jurnal

Widom, C. S., Czaja, S. J., & DuMont, K. A. (2015). Intergenerational transmission of child abuse and neglect: Real or detection bias? *Science*, 347(6229), 1480–1485. <https://doi.org/10.1126/science.1259917>

#### Daftar Website

Mental Health America. (n.d.). *How do colors in my home change my mood? Color psychology explained*. <https://mhanational.org/surroundings/color-psychology-explained>

Cherry, K. (n.d.). *Color psychology: Does it affect how you feel? How color impacts moods, feelings, and behaviors*. Verywell Mind. <https://www.verywellmind.com/color-psychology-2795824>

ScienceDaily. (2012, March 8). *People who are depressed often wear dark clothing, study finds*. <https://www.sciencedaily.com/releases/2012/03/120308062537.htm>

Smith Brothers Media. (n.d.). *Case study: Dumb ways to die*. <https://smithbrothersmedia.com.au/get-smarter/case-study-dumb-ways-to-die/>

Statista. (n.d.). *Console gamers by gender worldwide*. <https://www.statista.com/statistics/326420/console-gamers-gender/>

Inspektorat Jenderal Kemendikbudristek. (n.d.). *Mengungkap 7 bentuk kekerasan di satuan pendidikan menurut Permendikbudristek PPKSP*. <https://itjen.kemdikbud.go.id/web/mengungkap-7-bentuk-kekerasan-di-satuan-pendidikan-menurut-permendikbudristek-ppksp/>

Kementerian Sosial Republik Indonesia. (n.d.). *Pencegahan penelantaran dan eksploitasi terhadap anak*. <https://kemensos.go.id/unduh/buku/pencegahan-penelantaran-dan-eksploitasi-terhadap-anak>