

PERANCANGAN *ENVIRONMENT ART* PADA *VIDEO GAME* “LASTING WOUNDS” SEBAGAI UPAYA MITIGASI DAMPAK KEKERASAN FISIK PADA ANAK

Muhammad Hafizh Aulia¹, Irfan Dwi Rahadianto², Muhammad Adharamadinka³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No.1
Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257
hfhafizh@student.telkomuniversity.ac.id¹, dwirahadianto@telkomuniversity.ac.id²,
ramadinka@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak : Kekerasan fisik terhadap anak merupakan permasalahan sosial serius yang masih terjadi di Indonesia dan berdampak signifikan terhadap perkembangan mental, emosional, dan sosial korban. Penelitian ini berfokus pada perancangan *environment art* dalam video game “Lasting Wounds” sebagai media interaktif untuk memitigasi dampak kekerasan anak melalui representasi visual yang emosional dan simbolis. Proses perancangan diawali dengan observasi lapangan di Kecamatan Antapani, Bandung, sebagai wilayah dengan kasus kekerasan anak tertinggi, disertai wawancara mendalam dengan psikolog anak, aktivis perlindungan anak, *environment artist*, serta analisis karya sejenis seperti *Little Nightmares*, *DARQ*, dan *The Cat Lady*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan elemen visual seperti ruang sempit, pencahayaan redup, warna gelap, dan objek simbolik mampu membangun atmosfer yang mencerminkan tekanan psikologis dan trauma korban. Pendekatan ini menyampaikan pesan sosial secara implisit tanpa menampilkan kekerasan secara eksplisit, sehingga tetap etis dan efektif dalam membangkitkan empati. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa *environment art* dapat menjadi sarana edukasi yang kuat, mendorong kesadaran publik, dan memberikan pengalaman imersif yang relevan bagi audiens dewasa muda, khususnya di era digital yang sarat konsumsi media interaktif.

Kata Kunci: kekerasan anak, *Environment Art*, *Game*, *Multimedia*, *Trauma Psikologis*

Abstract : Physical violence against children remains a critical social problem in Indonesia, significantly affecting victims' mental, emotional, and social development. This research focuses on designing the environment art of the video game “Lasting Wounds” as an interactive medium to mitigate the impact of child abuse through emotionally driven and symbolic visual representation. The design process began with field observations in Antapani District, Bandung, identified as having the highest recorded cases of child abuse, followed by in-depth interviews with child psychologists, child protection activists, and environment artists. Additional insights were drawn from comparative analysis of similar works such as *Little Nightmares*, *DARQ*, and *The Cat Lady*. The findings reveal that visual elements such as confined spaces, dim lighting, dark color palettes, and symbolic objects effectively create an atmosphere that mirrors the psychological pressure and trauma of victims. This approach conveys social messages implicitly, avoiding explicit depictions of violence while maintaining ethical and emotional impact. The study concludes that

environment art can serve as a powerful educational tool, fostering public awareness and delivering an immersive experience tailored for young adult audiences, particularly in a digital era dominated by interactive media.

Keywords: *Child Abuse, Environment Art, Game, Multimedia, Psychological Trauma*

PENDAHULUAN

Kekerasan fisik terhadap anak merupakan permasalahan kompleks yang memiliki dampak jangka panjang terhadap perkembangan mental dan sosial korban. Dalam konteks Indonesia, kasus ini sering terjadi dalam lingkup rumah tangga, tempat yang seharusnya menjadi ruang aman bagi anak. Data dari Kementerian PPPA tahun 2023 menunjukkan bahwa ribuan anak menjadi korban kekerasan, sebagian besar terjadi di rumah. Tingginya angka kekerasan menandakan perlunya upaya edukasi yang efektif dan menyentuh sisi emosional masyarakat.

Game sebagai media interaktif menawarkan pendekatan berbeda dalam menyuarakan isu sosial. Dengan jumlah pemain yang terus meningkat, game dapat menyampaikan pesan moral melalui pengalaman mendalam. *Environment art* sebagai elemen penting dalam desain game memiliki potensi besar untuk menciptakan ruang yang menyuarakan trauma dan menyentuh sisi empati pemain.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menerapkan metode kualitatif.

Metode pengumpulan data yang dilakukan ialah:

1. **Observasi** : Pemilihan Kecamatan Antapani sebagai Lokasi observasi dilakukan secara Pemilihan Kecamatan Antapani sebagai lokasi observasi dilakukan secara strategis berdasarkan pertimbangan data dan relevansi konteks sosial terhadap topik penelitian. Berdasarkan laporan Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (DP3A) Kota Bandung tahun 2023, Antapani tercatat sebagai kecamatan dengan jumlah kasus kekerasan anak tertinggi, yakni sebanyak 16 kasus. Selain itu, hasil observasi langsung menunjukkan bahwa wilayah ini memiliki

karakteristik lingkungan yang padat, pencahayaan minim, ruang sempit, serta keterbatasan fasilitas publik yang mendukung keamanan anak. Lingkungan seperti ini secara visual dan psikologis sangat relevan untuk menggambarkan tekanan emosional dan trauma yang dialami oleh korban kekerasan. Oleh karena itu, pemilihan lokasi ini dinilai sesuai untuk mengumpulkan data visual dan atmosferik yang diperlukan dalam perancangan *environment art* yang bertujuan menyampaikan pesan sosial secara mendalam melalui media game.

2. **Wawancara** : Peneliti akan melakukan wawancara dengan cara bertanya langsung kepada narasumber yang dituju, dalam hal ini adalah psikolog anak, pakar hubungan keluarga, khalayak sasaran sebagai sumber informasi tambahan dan ditambah *Environment Artist* yang sudah berpengalaman dalam pembuatan desain *Environment*. Metode wawancara ini berguna untuk membuktikan validitas suatu informasi yang didapat sebelumnya oleh perancang.

3. **Studi Pustaka** : Dalam penelitian ini, studi pustaka penting dalam penelitian kualitatif, terutama untuk membangun kerangka teori, menemukan kesenjangan dalam penelitian sebelumnya dan menyusun landasan bagi penelitian yang akan dilakukan. Studi pustaka juga membantu peneliti untuk mengontekstualisasikan temuan mereka dalam kaitannya dengan literatur yang ada. Sehingga, dalam merancang *Environment* dapat lebih sesuai dengan teori yang didapatkan.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil perancangan *environment art* pada video game “Lasting Wounds” menunjukkan bahwa representasi visual berbasis elemen ruang, pencahayaan, warna, dan simbol mampu mengkomunikasikan isu kekerasan fisik terhadap anak secara efektif tanpa menampilkan adegan kekerasan secara eksplisit. Melalui proses observasi di Kecamatan Antapani, ditemukan karakteristik lingkungan yang relevan dengan kondisi psikologis korban, seperti ruang sempit, pencahayaan minim, tata ruang padat, dan kondisi rumah yang menimbulkan kesan terhimpit. Elemen-elemen ini kemudian diadaptasi ke dalam desain level game dengan pendekatan simbolik—misalnya, penggunaan warna gelap untuk menggambarkan depresi, pencahayaan terarah untuk menciptakan fokus emosional, serta objek-objek

simbolis seperti boneka rusak atau coretan dinding untuk merepresentasikan trauma. Diskusi dengan psikolog anak menguatkan bahwa pendekatan non-eksplisit lebih aman secara etis dan tetap mampu membangkitkan empati pemain, terutama bagi audiens dewasa muda yang menjadi target utama. Perbandingan dengan karya sejenis seperti *Little Nightmares*, *DARQ*, dan *The Cat Lady* menunjukkan kesamaan dalam penggunaan atmosfer dan narasi visual sebagai alat penyampaian pesan sosial. Dengan demikian, perancangan ini membuktikan bahwa *environment art* tidak hanya berfungsi sebagai latar permainan, tetapi juga sebagai media komunikasi visual yang imersif dan edukatif, yang mampu meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap isu kekerasan anak.

KONSEP PESAN

Konsep pesan yang diusung dalam game *Lasting Wounds* adalah menyuarakan dampak psikologis dari kekerasan fisik terhadap anak melalui pendekatan visual dan interaktif yang reflektif. Game ini tidak secara eksplisit menunjukkan kekerasan dalam bentuk grafis atau verbal, melainkan mengajak pemain menyusuri jejak trauma melalui desain ruang, atmosfer, dan simbol-simbol dalam environment. Pesan yang ingin disampaikan adalah bahwa kekerasan anak bukan hanya menimbulkan luka fisik, tetapi juga menyisakan trauma yang mendalam dan berkepanjangan dalam kehidupan korban. Dengan mengangkat narasi dari perspektif seorang anak dalam lingkungan rumah yang represif, game ini diharapkan mampu menumbuhkan kesadaran emosional dan empati pemain terhadap isu kekerasan anak—terutama pada kalangan dewasa muda yang berada pada masa peralihan menjadi orang tua.

KONSEP MEDIA

Media yang dipilih untuk menyampaikan pesan adalah game interaktif berbasis digital dengan genre horor psikologis 2.5D side-scrolling. Game dipilih karena sifatnya yang partisipatif dan immersif, memungkinkan pemain terlibat langsung dalam eksplorasi ruang dan narasi. Dengan dukungan audio-visual yang intens, media game menjadi sarana efektif untuk menyampaikan isu sosial secara emosional dan tidak menggurui. Platform digital juga dipilih karena dapat diakses

oleh target audiens utama, yaitu core gamer usia 18–25 tahun, yang secara demografis berada pada fase emerging adulthood dan cenderung memiliki hubungan dekat dengan isu pengasuhan, trauma masa kecil, dan dinamika keluarga. Dalam konteks ini, game bukan hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai bentuk edukasi sosial yang adaptif terhadap kebiasaan konsumsi media generasi muda.

KONSEP KREATIF

Secara kreatif, pendekatan yang digunakan menggabungkan simbolisme visual dan atmosfer sinematik dalam environment art. Alih-alih menyampaikan pesan secara tekstual, game ini menempatkan narasi dalam lapisan visual: ruang sempit mewakili tekanan psikologis, cahaya remang-remang menyimbolkan harapan yang redup, dan benda-benda seperti boneka rusak, kursi kosong, atau pintu terkunci menjadi metafora atas ketakutan dan ketidakberdayaan. Pemain tidak diberi panduan verbal yang gamblang, tetapi diajak membaca suasana melalui detail dan intuisi, sehingga menumbuhkan kedekatan emosional secara personal. Strategi ini memungkinkan pengalaman bermain yang lebih dalam dan reflektif, serta memberikan ruang interpretasi yang luas. Dengan mengedepankan storytelling yang sunyi dan desain ruang yang berbicara, game ini menciptakan pengalaman yang menyentuh tanpa harus mengeksploitasi trauma secara eksplisit.

KONSEP VISUAL

Konsep visual dalam *Lasting Wounds* dibangun untuk menciptakan atmosfer emosional yang selaras dengan pesan yang diusung. Palet warna didominasi oleh tone dingin dan gelap seperti biru keabu-abuan, coklat kusam, dan sesekali aksen merah darah yang muncul sebagai penanda momen emosional. Pencahayaan dikelola secara fokus dan tidak merata untuk menciptakan kontras dramatis antara terang dan gelap, memberikan kesan ketegangan serta rasa tidak aman. Ruang-ruang dalam game dirancang dengan referensi rumah-rumah padat dan sempit hasil observasi lapangan, dengan furnitur lama, pencahayaan minim,

dan tekstur kasar seperti dinding lembab dan lantai retak. Objek-objek dalam environment disusun dalam komposisi tiga lapis—foreground, middleground, dan background—dengan detail simbolik yang mampu membangun narasi secara diam-diam. Secara keseluruhan, pendekatan visual dalam game ini tidak ditujukan untuk mengejutkan pemain seperti dalam horor konvensional, melainkan untuk mengajak pemain memasuki ruang psikologis korban secara perlahan, mendalam, dan penuh empati.



Gambar 1 Environment Ruang Tengah



Gambar 2 Environment Kamar Mandi

Gambar 3 Environment Dapur



Gambar 4 Environment Kamar Orang Tua

Gambar 5 Environment Kamar

KESIMPULAN

Perancangan *environment art* dalam video game *Lasting Wounds* merupakan bentuk upaya kreatif dalam menyuarakan dan memitigasi dampak kekerasan fisik terhadap anak. Berdasarkan hasil observasi di wilayah Antapani, wawancara dengan narasumber ahli dan korban, serta analisis karya sejenis, dapat disimpulkan bahwa kekerasan terhadap anak sering kali terjadi di lingkungan

rumah dan meninggalkan dampak psikologis jangka panjang. Representasi visual melalui elemen-elemen seperti ruang sempit, pencahayaan redup, objek simbolik, dan palet warna gelap terbukti efektif dalam menggambarkan tekanan emosional serta trauma yang dialami anak korban kekerasan.

Pendekatan perancangan yang digunakan tidak mengandalkan narasi verbal secara eksplisit, melainkan mengandalkan kekuatan simbolisme visual untuk membangun suasana dan menyampaikan pesan secara mendalam. Game dirancang agar pemain tidak hanya memahami secara rasional, tetapi juga merasakan secara emosional. Hasil akhir dari perancangan ini menunjukkan bahwa *environment art* dapat menjadi media representasi yang kuat untuk menyampaikan isu sosial, khususnya kekerasan anak, secara empatik, reflektif, dan imersif.

Dalam pengembangan lanjutan, disarankan agar proyek serupa memperhatikan keberagaman perspektif korban, termasuk dari latar belakang sosial, budaya, dan jenis kekerasan yang lebih luas, seperti kekerasan psikis dan seksual. Perluasan skenario dan eksplorasi interaktif dalam game juga dapat memberikan ruang yang lebih besar bagi pemain untuk mengeksplorasi emosi dan empati secara aktif.

Dari sisi teknis, integrasi dengan audio ambient yang lebih mendalam serta ekspansi narasi non-verbal melalui interaksi lingkungan dapat memperkuat pengalaman imersif. Selain itu, kolaborasi dengan psikolog dan lembaga perlindungan anak selama proses produksi dapat memastikan bahwa representasi yang dihadirkan tetap etis, sensitif, dan edukatif.

Game sebagai media tidak hanya memiliki kekuatan hiburan, tetapi juga potensi edukatif dan sosial. Oleh karena itu, pendekatan seperti ini diharapkan terus berkembang sebagai bentuk kontribusi kreatif dalam menyuarakan isu-isu kemanusiaan yang penting.

DAFTAR PUSTAKA

- Arnett, J. J. (2023). *Emerging adulthood: The winding road from the late teens through the twenties* (3rd ed.). Oxford University Press.
- Berk, L. E. (2012). *Development Through the Lifespan* (6th ed.). Boston: Pearson Education.
- Cantrell, B., & Yates, N. (2012). *Modeling the Environment: Techniques and Tools for the 3D Illustration of Dynamic Landscapes* (1st ed.). New York: Wiley.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). California: SAGE Publications.
- Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kota Bandung. (2023). *Laporan Tahunan Perlindungan Anak Kota Bandung 2023*. <https://opendata.bandung.go.id>
- Feil, J., & Scattergood, M. 2005. *Beginning game level design*. Boston, MA: Thomson Course Technology.
- Fullerton, T. (2018). *Game design workshop: A playcentric approach to creating innovative games* (4th ed.). CRC Press.
- Gurney, J. (2010). *Color and light: A guide for the realist painter*. Kansas City, MO: Andrews McMeel Publishing.
- Hurlock, E. B. (2002). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Edisi Kelima). Jakarta: Erlangga.
- Isbister, K. (2016). *How games move us: Emotion by design*. Cambridge: MIT Press.
- Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (PPPA). (2023). *Data Kekerasan terhadap Anak 2023*. <https://www.kemenpppa.go.id>
- Kompas.com. (2024). *Kondisi Pemukiman di Antapani Bandung*. Diakses dari <https://properti.kompas.com/>
- Lauer, D. A., & Pentak, S. (2012). *Design Basics* (8th ed.). Boston: Wadsworth Publishing.
- Laurel, B. (2003). *Computers as theatre*. Reading, MA: Addison-Wesley.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperCollins.
- McMahan, A. (2003). Immersion, engagement, and presence: A method for analyzing 3-D video games. Dalam M. J. P. Wolf & B. Perron (Ed.), *The video game theory reader*. New York: Routledge.
- Mollica, P. (2018). *Special subjects: Basic color theory: An introduction to color for beginning artists*. Walter Foster Publishing.
- Nitsche, M. (2008). *Video game spaces: Image, play, and structure in 3D game worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Novak, J. (2011). *Game development essentials: An introduction* (3rd ed.). Cengage Learning.
- Sontag, S. (2003). *Regarding the Pain of Others*. New York: Picador.
- Straus, M. A., & Gelles, R. J. (1990). *Physical Violence in American Families*. New Brunswick: Transaction Publishers.
- Sudaryat, Y. (2009). *Tipografi dalam desain komunikasi visual*. Yrama Widya.

Widom, C. S., & Maxfield, M. G. (2001). *An Update on the "Cycle of Violence"*. U.S. Department of Justice, Office of Justice Programs.

World Health Organization. (2016). *INSPIRE: Seven strategies for ending violence against children*. WHO Press.

