

## PERANCANGAN GAME DESIGN DOCUMENT SEBAGAI MEDIA EDUKASI CYBERBULLYING DI KALANGAN REMAJA AKHIR

Putri Permatasari Triandy<sup>1</sup>, Tiara Radinska Deanda<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, Terusan Buah Batu, Bojongsong Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257

<sup>1</sup>[putripermata@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:putripermata@student.telkomuniversity.ac.id),

<sup>2</sup>[tiaradinska@telkomuniversity.ac.id](mailto:tiaradinska@telkomuniversity.ac.id),<sup>3</sup>[ramadinka@telkomuniversity.ac.id](mailto:ramadinka@telkomuniversity.ac.id)

### Abstrak

Perkembangan media digital menjadi awal maraknya praktik cyberbullying atau perundungan di media sosial. Hal ini diperparah dengan kurangnya kesadaran masyarakat atas kasus-kasus cyberbullying sehingga, perilaku ini berkembang dan dianggap lumrah bagi masyarakat. Meski berbagai Solusi sudah diberikan oleh pemerintah, kesadaran masyarakat masih perlu ditingkatkan, khususnya bagi remaja. Perancangan game mengenai edukasi cyberbullying dapat membantu meningkatkan kesadaran remaja akan praktik cyberbullying. Hal ini didukung dengan banyaknya jumlah remaja yang bermain game di Indonesia serta berkembangnya game bertema edukasi. Penelitian perancangan game ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan metode analisis tematik yang mencari pola tertentu dari objek penelitian. Game ini dibentuk atas data-data kasus cyberbullying yang pernah terjadi sebelumnya dan data pemahaman dari ahli terkait kasus cyberbullying di kalangan remaja. Pola yang terbentuk dari kumpulan kasus nyata tersebut menjadi pondasi untuk mengembangkan game edukasi bertema cyberbullying ini. Media ini tidak hanya dapat memberikan edukasi tentang perilaku cyberbullying, namun juga dapat menumbuhkan rasa empati sebagai langkah awal pencegahan cyberbullying.

**Kata Kunci:** Cyberbullying, Edukasi, Game, Remaja, Empati, Game Design Document (GDD)

### Abstact

*The development of digital media has led to the rise of cyberbullying. This is compounded by a lack of public awareness of cyberbullying cases, allowing this behavior to develop and become considered normal by society. Although the government has provided various solutions, public awareness still needs to be improved, especially among teenagers. Designing games about cyberbullying education can help raise teenagers' awareness of cyberbullying practices. This is supported by the large number of teenagers who play games in Indonesia and the growing popularity of educational-themed games. This game design research uses a qualitative research method with thematic analysis to identify specific patterns from the research subject. The game is based on data from previous cyberbullying cases and insights from experts on cyberbullying among teenagers. The patterns formed from these real-life cases serve as the foundation for developing this cyberbullying-themed educational game. This medium not only provides education about cyberbullying behavior but also fosters empathy as an initial step in preventing cyberbullying.*

**Keywords:** Cyberbullying, Education, Games, Teenagers, Empathy, Game Design Document (GDD)

## Pendahuluan

Mudahnya akses informasi memberi dampak positif pada perkembangan kreatifitas, kemajuan berbagai bidang pekerjaan, perbaikan kualitas pendidikan, dan kemajuan dalam hiburan (Felice, 2024), serta memberi dampak negatif berupa *cyberbullying* (Sholekhah, 2024). Perilaku *cyberbullying* disebabkan oleh emosi negatif, balas dendam, iri, kepribadian pelaku yang dominan, pengaruh teman, dan akses media sosial. Hal ini banyak terjadi di Instagram, Twitter, Tiktok, dan Whatsapp antara tahun 2020-2023.

UNICEF menyatakan bahwa korban *cyberbullying* sering tidak menyadari bahwa mereka sedang dirundung karena sulit membedakan antara candaan dan penindasan. Kasus ini sering tidak terdeteksi dan meninggalkan jejak digital yang traumatis. Namun, jejak ini juga yang dapat menjadi bukti kuat untuk pelaporan kasus *bullying*. Pada awal 2024, KPAI mencatat 141 laporan *bullying*, 35% terjadi di sekolah, beberapa berujung kematian. UNICEF melaporkan 45% remaja Indonesia mengalami *cyberbullying*. Meningkatnya pengguna media digital tidak diimbangi adab bermedia sosial. Indonesia berada di urutan ke 29 dari 32 negara dalam civility index Microsoft. Remaja 18-21 tahun menjadi kelompok rentan karena sedang berada dalam fase perkembangan identitas dan pencarian jati diri (Ahyani & Astuti, 2018).

Mayoritas pengguna internet berusia 18-34 tahun (Panggabean, 2024), rentan terhadap *cyberbullying*, sehingga edukasi etika digital dan empati sosial sangat penting. Menurut Badan Pusat Statistik (2025) masalah perilaku dan emosional, indikator gangguan kesehatan mental, umum terjadi pada individu usia 15 tahun ke atas, termasuk remaja akhir. Menurut Badan Pusat Statistik Kota Bandung (2024), Kota Bandung memiliki rasio fasilitas kesehatan mental rendah, 0,87 per 100.000 penduduk, di bawah standar WHO (1,3). Masyarakat perkotaan 2% lebih berisiko mengalami tekanan emosional. Dengan jumlah penduduk usia 20-24 tahun sebanyak 206.630 dan usia 15-19 tahun 200.030, media edukatif perlu menysasar remaja akhir di Bandung.

Beberapa cara mencegah tindak *cyberbullying* termasuk meningkatkan toleransi, saling menghormati, dan menghentikan tindakan ini saat melihatnya (Lim et al., 2024). Masyarakat dan pemerintah dapat melakukan pendidikan, pelatihan, serta pembuatan hukum yang tegas, dan game mengenai *cyberbullying* (BARAKA, 2024). *Game*, sebagai sarana hiburan interaktif, juga dapat berfungsi sebagai edukasi dan media preventif. Dengan 35 juta pengguna game di Indonesia pada 2024, dan pasar dominasi usia 0-18 tahun (BPS, 2024), pembuatan *Game Design Document (GDD)* dapat menjadi langkah efektif untuk mengatasi masalah ini dan mengurangi kasus *cyberbullying* di Indonesia.

### ***Bullying***

Dalam "Buku Panduan Melawan Bullying," *bullying* didefinisikan sebagai tindakan penindasan atau kekerasan yang bertujuan untuk menyakiti dan dilakukan oleh sekelompok orang yang memiliki kekuasaan terhadap individu yang lebih lemah secara berulang. Beberapa jenis *cyberbullying* menurut Willard (2007) meliputi *flaming, harassment, denigration, impersonation, outing and trickery, exclusion, dan cyberstalking*.

### ***Cyberbullying***

Berdasarkan (Karyanti & Aminudin, 2019), *cyberbullying* adalah jenis penindasan yang dilakukan secara sengaja oleh individu atau kelompok melalui penggunaan media informasi dan komunikasi dengan tujuan menyakiti orang lain. Pelaku *cyberbullying* sering merasa tindakan mereka tidak berdampak karena dilakukan di dunia maya. Seringkali, mereka tidak menyadari bahwa perilaku tersebut termasuk *cyberbullying* dan beranggapan bahwa interaksi *online* tidak memiliki konsekuensi serius di dunia nyata.

## Bahasa Sindiran

Gorys Keraf (1991) menjelaskan beberapa gaya bahasa sindiran, yaitu, ironi, sinisme, sarkasme, satire, dan inuendo. Ironi menyampaikan makna bertentangan. Sinisme mengekspresikan ejekan keras. Sarkasme menyakiti secara verbal. Satire mengkritik melalui uraian panjang. Inuendo menyindir halus dengan meremehkan kenyataan atau mengecilkan kebenaran.

## Game

Menurut (Schell, 2008), permainan merupakan kegiatan menyelesaikan permasalahan dengan cara yang santai. Elemen penting dalam *game* adalah permainan, berpretensi, tujuan, dan aturan. *Gameplay* fokus pada tantangan dan tindakan, yang meliputi berbagai tingkat kesulitan dan aksi pemain yang diatur oleh aturan permainan untuk menciptakan pengalaman bermain (Adams, 2010). *Game* dirancang untuk hiburan dan pembelajaran, dengan variasi permainan yang beragam. Desainnya harus menantang dan menyenangkan. Estetika dan *storytelling* dapat memperkaya pengalaman bermain. Risiko, imbalan, serta kebaruan *gameplay* penting untuk menambah imersi dan sosialisasi dalam permainan lokal atau *online*. Komponen utama *video game* meliputi mekanika inti yang membentuk *gameplay* dan tantangan, serta *user interface* yang menghubungkan pemain dengan mekanika inti, melalui model interaksi dan model kamera untuk pengalaman yang lebih mendalam.

Tahap desain game terdiri dari tiga bagian, yaitu, konsep, elaborasi, dan penyempurnaan. Dalam tahap konsep, ide dasar, target audiens, peran, dan harapan pemain ditentukan. Selanjutnya, tahap elaborasi melibatkan pembuatan prototipe, *gameplay* utama, karakter protagonis, dunia game, mekanik inti, mode tambahan, *level design*, dan cerita. Terakhir, tahap penyempurnaan memastikan semua desain final dengan pengembangan kualitas, tanpa penambahan fitur baru, untuk menciptakan pengalaman bermain yang optimal.

### ***Game Design Document***

Berdasarkan (Penazzo, 2019), *Game Design Document* adalah struktur keseluruhan *game* yang dijelaskan secara rinci dan tersusun dalam satu dokumen yang mudah dijangkau. Dokumen desain permainan bervariasi untuk setiap *game*. Dokumen ini tidak mempunyai standar tertentu seperti pola sebagai pedoman utamanya. Komponen *Game Design Document (GDD)* meliputi beberapa elemen penting seperti, *game overview* (pengenalan *game*), *game concept* (latar belakang dan fitur), *gameplay* (tujuan dan tantangan), *game mechanic* (alur cerita dan *gameplay*), *game story* (struktur peristiwa), *game type/genre* (tipe permainan), *level design* (peta dan tantangan), *difficulty curve* (grafik kesulitan), *user interface* (elemen visual), *target market* (audiens dan platform).

### **Metode Penelitian**

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk memahami fenomena sosial terkait *cyberbullying*. Data diperoleh melalui beberapa cara, diantaranya wawancara dengan psikolog Melisa Yunisafina, M. Psi. sebagai psikolog anak dan remaja untuk mengetahui cerita dibalik adanya tindak *cyberbullying* berdasarkan perspektif pelaku maupun korban. Observasi yang dilakukan di media sosial seperti X, Instagram, dan Tiktok untuk mendapatkan data primer tentang perilaku *cyberbullying*. Studi Kasus dilakukan dengan menganalisis kasus-kasus serupa dari jurnal dan artikel terkait, termasuk kasus yang pernah ramai di media sosial. Analisis Dokumen mengacu pada teori-teori dalam buku dan jurnal untuk membangun kerangka penelitian. Hasil wawancara dan observasi menjadi data primer, sementara analisis dokumen berfungsi sebagai data sekunder dalam perancangan *game*.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan *Thematic Analysis* (Braun & Clarke, 2006), yang meliputi proses memahami data, memberi kode, mengelompokkan kode menjadi tema, meninjau ulang tema, mendefinisikan dan menamai tema, serta menyusun laporan hasil penelitian. Tahapan ini digunakan

untuk memastikan bahwa rancangan GDD yang dihasilkan benar-benar didasarkan pada temuan empiris dan teori yang relevan.

## Hasil dan Pembahasan

### Data dan Analisis

Hasil dari wawancara bersama psikolog menghasilkan beberapa informasi khusus mengenai *cyberbullying*. Menurut Melisa, *cyberbullying* adalah kekerasan digital yang sering dianggap sepele tetapi berdampak serius secara psikologis. Tindakan seperti komentar *negatif*, *dislike*, pengucilan, dan penyebaran data pribadi dapat mengakibatkan masalah mental seperti kecemasan dan depresi. *Cyberbullying* mencakup komentar merendahkan, hasutan, pembentukan grup tanpa korban, serta ancaman seperti *revenge porn*. Pada kasus *revenge porn*, korban sering kali stres ketika ancaman menyebar saat hubungan antara pelaku dan korban berakhir. Selain dampak psikologis, juga muncul gejala fisik seperti sakit perut, pusing, dan gangguan tidur. Pelaku biasanya merasa tidak aman dan berusaha menyembunyikan kekurangan dengan merundung orang lain di dunia maya. Interaksi antara pelaku dan korban sering bersifat anonim, dengan pelaku yang berperilaku baik di dunia nyata tetapi menyerang secara digital. Korban, terutama remaja yang masih mencari identitas diri, mengalami dampak psikis yang lebih berat dari pelaku. Pencegahan *cyberbullying* memerlukan edukasi tentang etika digital, empati, dan dampak perilaku di dunia maya. Tindakan kecil seperti emotikon bisa memiliki pengaruh besar. Oleh karena itu, penguatan literasi digital dan dukungan psikologis sangat dibutuhkan untuk menciptakan lingkungan *online* yang lebih aman dan sehat.

Hasil analisis kasus *cyberbullying* yang dialami Ika Natassa terjadi akibat komentar misoginis dari Wirdan yang memicu reaksi emosional masyarakat. Menyebarnya kasus dan volume informasi yang beredar semakin memperburuk keadaan. Kasus ini menunjukkan dinamika kekuasaan, gender, dan etika digital dalam suatu peristiwa. Kasus ini berawal dari cuitan Ika Natassa di platform X

mengenai keberanian menikah di kondisi ekonomi buruk pada April 2025, yang mendapat tanggapan negatif dari akun @Dragladiator. Pengguna tersebut, Wirdan, melakukan pelecehan verbal dengan menyebut Ika dengan kata-kata seperti “m\*\*\*\*l” dan “sebatang kara”. Ika kemudian mencari tahu identitas akun tersebut dan menemukan bahwa Wirdan adalah seorang ASN di Lampung Barat, serta melaporkan kasus ini kepada Bupati. Pelaporan ini memicu pelomik baru, sebagian masyarakat menganggap Ika menyalahgunakan kekuasaan, sementara Ika berargumen bahwa identitas Wirdan tersedia secara publik dan dapat diakses melalui akun instagram Wirdan. Wirdan sempat meminta maaf, tetapi Ika menolak menyelesaikan masalah secara pribadi, menyatakan bahwa ini merupakan kekerasan berbasis gender online (KBGO). Kasus ini menjadi viral, memicu gelombang *cyberbullying* baru, dengan hujatan sebagian warganet kepada Ika dan hujatan lainnya untuk Wirdan. Dalam kasus ini terdapat berbagai jenis *cyberbullying*, termasuk pelecehan verbal, fitnah, dan adu komentar kasar.

Hasil analisis kasus *cyberbullying* yang dialami Dian Hunafa disebabkan oleh perbedaan pandangan sosial antara Dian dan warganet yang melihat pertanyaan tersebut sebagai tanda kurangnya empati dan kurangnya pengertian mengenai kondisi orang lain dengan status ekonomi yang lebih rendah. Dian Hunafa, seorang konten kreator fashion dan lifestyle, menjadi korban *cyberbullying* di platform Twitter (X) setelah menanyakan alasan memilih mobil untuk mudik dibandingkan pesawat. Pertanyaan ini mendapat tanggapan negatif, dengan komentar sinis seperti “selevel lulusan SMP” dan “dasar orang kaya”. Walaupun Dian berusaha menjelaskan bahwa ia ingin membuka diskusi publik, warganet tetap melanjutkan komentar negatif tanpa mempertimbangkan niat asli. Kasus ini mencerminkan perbedaan persepsi sosial dan mengekspos stereotip, di mana publik tidak memberikan ruang klarifikasi yang sehat, sehingga situasi malah memburuk dan berujung pada penghinaan pribadi.

Hasil analisis kasus *cyberbullying* yang dialami Abidzar Al-Ghifari menunjukkan bahwa harapan masyarakat terhadap tokoh publik dapat bergeser

menjadi perundungan saat terjadi kesalahan dalam komunikasi atau penafsiran yang buruk. Kontroversi Abidzar Al-Ghifari bermula Januari 2025 saat ia menyatakan hanya menonton satu episode drama Korea A Business Proposal sebelum memerankan adaptasinya. Dalam wawancara, ia menyebut penggemar K-drama “fanatik,” menyebabkan kemarahan penggemar yang menilai pernyataannya tidak menghormati karya asli dan tidak profesional. Setelah viral, Falcon Pictures, rumah produksi film remake tersebut, mengeluarkan surat permintaan maaf, tetapi hanya sedikit menyoroti perilaku Abidzar. Ia juga meminta maaf secara singkat di Instagram, dianggap sebagai desakan dari kru. Boikot terhadap film tetap berlanjut meskipun permintaan maaf telah dibuat. Kasus ini mencerminkan fenomena *cyberbullying*, terutama *flaming* dan *denigration*, yang muncul dari pernyataan publik yang dianggap merendahkan.

Hasil analisis kasus *cyberbullying* yang dialami Audrey menghasilkan bahwa perundungan daring muncul karena publikasi pendapat berlangsung terlalu cepat berdasarkan informasi yang tidak utuh dan diperparah oleh penyebaran informasi pribadi tanpa pengaturan. Pola ini menunjukkan bagaimana rasa simpatik masyarakat dapat beralih menjadi perundungan bersama ketika fakta suatu kasus beralih. Kasus Audrey adalah salah satu kasus *bullying* terbesar di Indonesia yang diakibatkan oleh *cyberbullying* pada 2019. Audrey, remaja 14 tahun dari Pontianak, terlibat konflik dengan siswi SMA lain yang berawal dari sindiran di WhatsApp dan berujung pada dugaan pengeroyokan, yang dilaporkan oleh ibunya. Laporan ini menjadi viral dengan tagar #JusticeForAudrey, meskipun bukan dari keluarga Audrey. Tetapi, hasil visum yang menunjukkan tidak ada luka memar mengubah persepsi publik, mengakibatkan Audrey diserang dengan tuduhan kebohongan, menggantikan dukungan dengan #AudreyJugaBersalah. Selain Audrey, pelaku pengeroyokan juga mengalami *cyberbullying*. Kasus ini menunjukkan berbagai bentuk *cyberbullying* seperti *flaming*, *harassment*, *denigration*, *outing and trickery*, dan *exclusion*.

Hasil analisis kasus *cyberbullying* yang dialami Kaesang Pangarep dan istrinya disebabkan persepsi masyarakat yang menganggap Kaesang dan istrinya tidak memiliki empati dan tidak peduli. Pada Agustus 2024, Erina mengunggah foto pemandangan dari pesawat ke *Instagram Stories* saat bepergian ke Amerika Serikat, memicu spekulasi publik tentang penggunaan jet pribadi Gulfstream G650. Unggahan tersebut viral, mengundang komentar pedas di media sosial mengenai gaya hidup mewahnya di tengah kondisi Indonesia yang sulit, terkait ketidakpuasan terhadap sikap politik keluarga Jokowi. Situasi semakin panas ketika Erina diserang dengan tuduhan pribadi oleh Shania Binti Mahir Hamdun di Instagram mengenai “bau ketiak,” yang membuat hujatan semakin mengalir di platform media sosial.

Hasil analisis kasus *cyberbullying* yang dialami Laura Meizani (Lolly) terjadi karena adanya pelanggaran norma sosial yang dianggap tabu oleh masyarakat. Kasus ini dimulai dari perceraian Nikita Mirzani dan Antonio Dedola pada 2023, di mana Lolly memilih membela Antonio, menciptakan ketegangan dengan ibunya. Lolly, yang tinggal di Inggris, menjalin hubungan dengan Vadel Badjideh, yang tidak disetujui Nikita, memicu pertikaian di media sosial. Konflik semakin memuncak saat Lolly, 17 tahun, diduga hamil dan mengalami aborsi di bawah pengaruh Vadel, yang memicu tuduhan tidak terverifikasi dari warganet. Nikita kemudian melapor ke polisi mengenai Vadel. Lolly dijemput paksa dan dibawa ke rumah aman, tetapi merasa tidak nyaman. Ia kabur dengan mengelabui petugas dan muncul di Polres, dibela oleh pengacara, memicu respons Nikita. Rangkaian kasus ini menimbulkan gelombang *cyberbullying* baik terhadap Lolly, Nikita Mirzani, maupun Vadel dengan memberikan kata-kata kasar yang tidak pantas.

Bahasa kasar di kalangan remaja telah mengalami normalisasi, di mana kata-kata seperti a\*\*\*\*g dan g\*\*\*\*k dianggap sebagai bagian dari interaksi sehari-hari, bukan sebagai hal yang ofensif. Proses ini dipengaruhi oleh lingkungan pertemanan, budaya daring, dan algoritma media sosial. Menurut Jay & Janschewitz (2008), kata-kata kasar berfungsi untuk meluapkan emosi atau menjalin kedekatan sosial. Penggunaan bahasa kasar juga bertujuan membangun

pengalaman emosional terkait isu sosial, seperti cyberbullying. Studi sosial menunjukkan bahwa bahasa kasar menjadi simbol kedekatan dan bagian dari budaya verbal remaja. Meskipun dianggap lumrah, penggunaan kata-kata ini tetap memuat agresi verbal yang anonim. Perubahan makna kata menunjukkan perubahan semantik dalam interaksi verbal sehari-hari.

Analisis juga dilakukan terhadap beberapa *game* serupa untuk mencari pola yang dibutuhkan untuk pembuatan GDD. *Act 1 Hello Neighbor* menggabungkan teka-teki, *stealth*, dan AI musuh yang belajar dari tindakan pemain. *Genshin Impact* memperkenalkan pengulangan waktu melalui observasi tanpa petunjuk langsung. *Little Nightmares II* mengekspresikan pesan emosional lewat tindakan tanpa teks. *Tasokare Hotel* menggunakan dialog untuk menggali trauma karakter melalui pemilihan interaksi. *Criminal Case* menekankan struktur investigasi sistematis, dengan fokus pada observasi dan analisis. *Disco Elysium* memperkenalkan naratif karakter melalui suara dalam pikiran, mengarahkan percakapan internal untuk pembentukan identitas. *Papers, Please* menggabungkan sistem *puzzle* administratif dengan dilema moral, menunjukkan dampak keputusan berbasis aturan terhadap kemanusiaan. Setiap permainan menciptakan pengalaman yang mendalam dan menggugah pemikiran.

Tiga tema utama dari proses pengelompokan kode (*Thematic Analysis*) adalah etika digital yang buruk, siklus perundungan berulang, dan ketegangan emosional. Remaja sering keliru membedakan ekspresi sosial dengan kekerasan, serta yang pernah menjadi korban cenderung melanjutkan pola perundungan tersebut.

## **Pembahasan**

### **Konsep Karya**

GDD ini merupakan *game* naratif interaktif berbasis teks yang fokus pada pengalaman emosional pemain. Mengacu pada teori Jesse Schell, elemen penting dalam desain *game* termasuk mekanik, cerita, estetika, dan teknologi. GDD ini menggunakan dialog, sistem poin moral, dan alur bercabang untuk menciptakan

keterlibatan pemain, dengan tujuan mengajak pemain merasakan tekanan psikis dan dilema moral. *Game* ini juga mengedukasi tentang dampak cyberbullying dan menyampaikan pesan sosial.

### **Konsep Kreatif**

*Game* ini menempatkan pemain dalam konflik sosial dan emosional, menggunakan antarmuka *smartphone* sebagai simbol ruang digital remaja. Pemain terlibat dalam sistem pilihan dialog bercabang yang memengaruhi reaksi karakter lain, serta mengumpulkan bukti digital untuk disusun dalam kolase. Mekanik ini berfungsi sebagai teka-teki dan representasi pencarian keadilan. Referensi seperti Disco Elysium menyoroti sistem dialog yang kompleks, sedangkan struktur investigatif dipengaruhi oleh Criminal Case dalam pengumpulan bukti. Tantangan kreativitas mirip dengan quest Samsara Cycle di Genshin Impact, sementara suasana emosional dan tekanan psikologis terinspirasi dari Little Nightmares II. Struktur dialog mengikuti pola Tasokare Hotel untuk menggali sisi tersembunyi karakter.

### **Konsep Pesan**

*Game* ini meningkatkan kesadaran remaja tentang bahaya *cyberbullying*, memberi informasi bahwa tindakan di dunia maya berdampak psikologis, dan mendorong empati, tanggung jawab digital, serta kontrol diri dalam media sosial.

### **Konsep Media**

*Game* ini menggunakan perangkat *smartphone* yang dapat menciptakan interaksi emosional dan kritik terhadap kekerasan psikologis dalam ruang digital. *Game* ini dikembangkan menggunakan Figma dan Unity untuk antarmuka dan gameplay.

### **Game Design Document**

*Tabel 1 Game Disegn Document*

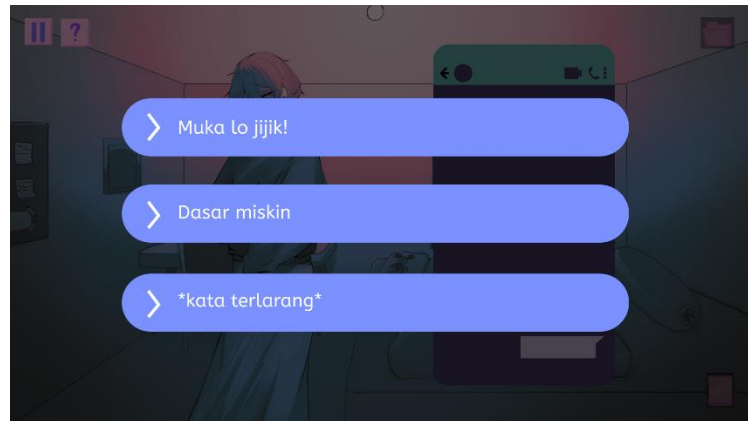
<i>Game Overview</i>
----------------------

Judul	Nelangsa
<i>Objective</i>	Mengungkap pelaku utama <i>cyberbullying</i> dan mengungkap fakta perilaku Zahra melalui pengumpulan bukti dan keputusan moral.
<i>Game World</i>	2D Text based, stylized (anime), landscape
<i>Game Type</i>	Narrative Adventure, Psychological Thriller, Puzzle
Tujuan Edukatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Simulasi realitas <i>cyberbullying</i> (keseluruhan game)</li> <li>• Pengenalan bentuk ujaran kekerasan digital (dialog kasar)</li> <li>• Pilihan moral dan konsekuensi</li> <li>• Struktur cerita berbasis emosi dan konfrontasi moral</li> <li>• <i>Puzzle investigatif</i> sebagai penguat literasi digital</li> <li>• Ending yang menyesuaikan nilai moral pemain</li> </ul>
Fitur utama	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penyampaian cerita 2 sisi</li> <li>• <i>Plot twist</i></li> <li>• <i>Puzzle</i></li> </ul>

### Level Design

Stage	Fokus Utama	Tantangan Utama	Kondisi Gagal
1	Pelampiasan emosi kepada Zahra	Dialog terhadap Zahra	-
2	Penyerangan terhadap Nadya	Membuka komentar dan pesan pribadi	Jika memilih "Diam"
3	Investigasi awal	Mengumpulkan item bukti	-
4	Konfrontasi	Dialog dan permainan moral	Moral poin dibawah 3
5	Bukti percakapan riwayat	Mencari bukti hinaan	Item tidak lengkap
6	Penyusunan bukti	Efektivitas unggahan	Resolusi bergantung pada poin akhir

### Stage 1

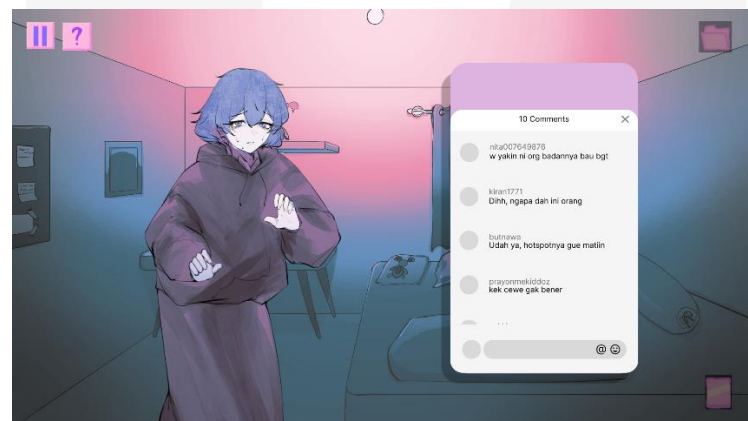


Gambar 1 Contoh pilihan dialog



Gambar 2 Contoh tampilan dialog

Stage 2

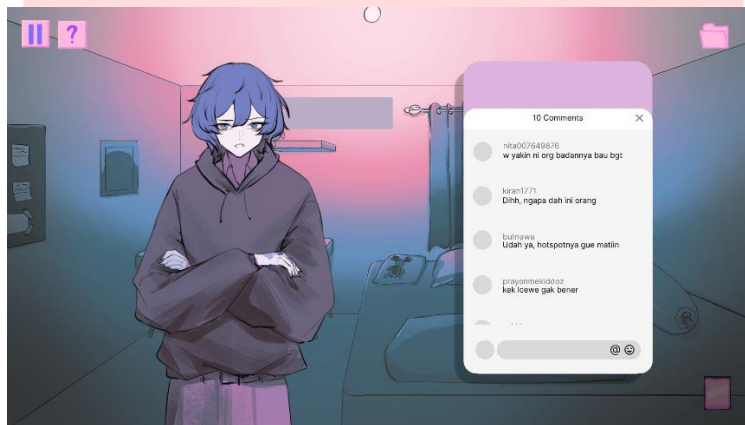


Gambar 3 Contoh tampilan komentar

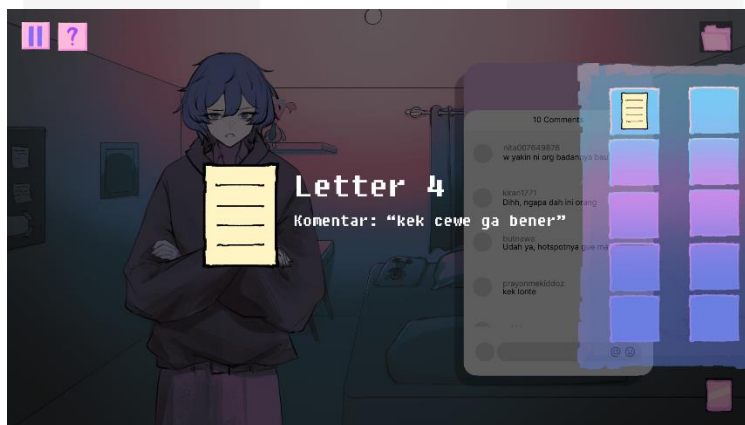


Gambar 4 Contoh tampilan narasi

Stage 3

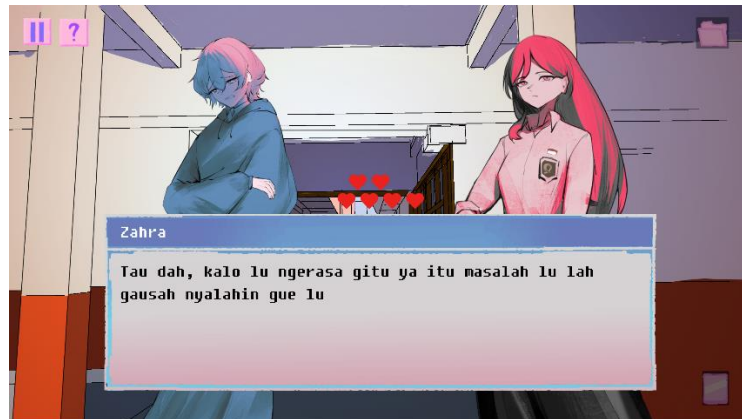


Gambar 5 Contoh perubahan emosi



Gambar 6 Contoh item dalam game

Stage 4



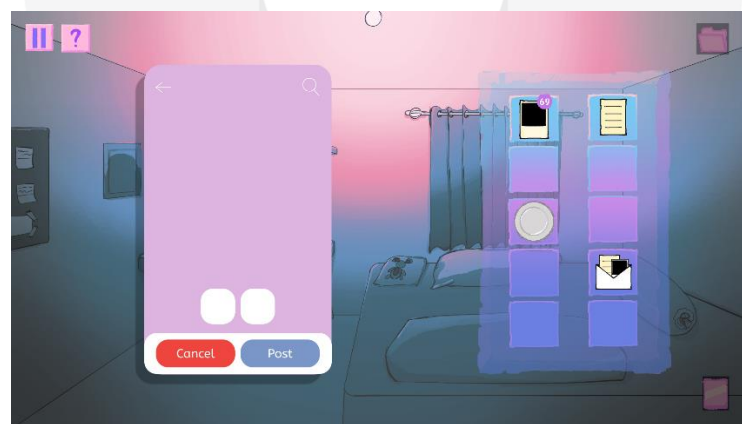
Gambar 7 Contoh poin moral

Stage 5



Gambar 8 Contoh perubahan emosi pada stage lain

Stage 6



Gambar 9 Contoh tampilan kolase

## Kesimpulan

Perancangan *Game Design Document (GDD)* tentang edukasi cyberbullying menggunakan metode kualitatif meliputi wawancara, observasi media sosial, studi kasus, dan analisis karya. Data menunjukkan *cyberbullying* masih menjadi masalah di kalangan remaja karena kurangnya kesadaran dampak psikologis dan empati. Remaja menjadi kelompok rentan karena masih dalam fase pencarian jati diri. Pendekatan interaktif dan emosional penting untuk membangun kesadaran. *Game* edukatif “Nelangsa” dengan *genre narrative adventure, psychological thriller, dan puzzle* dirancang untuk membangkitkan empati dan meningkatkan pemahaman remaja tentang *cyberbullying* dengan memberikan contoh kasus nyata.

## Saran

Penelitian ini masih fokus pada perancangan narasi yang berasal dari kejadian nyata, dan belum mengeksplorasi kemungkinan kasus yang dapat muncul. Dengan demikian, disarankan agar penelitian di masa depan dapat membuat narasi yang memiliki kemungkinan kasus yang dapat terjadi di masa yang akan datang sebagai langkah pencegahan. Di samping itu, diperlukan pengujian pengguna untuk menilai kelayakan *game* yang akan dibuat agar hasil yang diperoleh lebih optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2010). *Fundamentals of Game Design*. New Riders.
- Ahyani, L. N., & Astuti, D. (2018). *BUKU AJAR PSIKOLOGI PERKEMBANGAN ANAK DAN REMAJA*. Badan Penerbit Universitas Muria Kudus Kudus.
- BARAKA. (2024, Januari 15). *Upaya Pemerintah Dalam Menangani Ancaman Cybercrime di Era Digital*. Retrieved Februari 24, 2025, from <https://baraka.uma.ac.id/upaya-pemerintah-dalam-menangani-ancaman-cybercrime-di-era-digital/#:~:text=Pemerintah%20dan%20Cybercrime%20di%20Indonesia,teknologi%20untuk%20memerangi%20kejahatan%20siber>.
- Badan Pusat Statistik. (2025). *Potret masalah perilaku dan emosional di Indonesia: Siapa yang paling rentan?* (Cerita Data Statistik untuk Indonesia, Volume 2, Nomor 6). Direktorat Analisis dan Pengembangan Statistik. <https://www.bps.go.id>
- Badan Statistik Kota Bandung. (2024, Maret 6). *Penduduk Kota Bandung Berdasarkan Kelompok Umur dan Jenis Kelamin (Jiwa), 2024*. Badan Pusat Statistik Kota Bandung.

- <https://bandungkota.bps.go.id/id/statistics-table/2/ODUjMg%3D%3D/penduduk-kota-bandung-berdasarkan-kelompok-umur-dan-jenis-kelamin.html>
- Braun, V., & Clarke, V. (2006, Januari). Qualitative Research In Psychology. *Using Thematic Analysis in Psychology*, (3), 77-101. 10.1191/1478088706qp063oa
- Felice. (2024, January 10). *Inilah Dampak Positif Negatif Teknologi yang Perlu Kamu Ketahui*. Gramedia. Retrieved November 18, 2024, from <https://www.gramedia.com/best-seller/dampak-positif-negatif-teknologi/#7 Penggunaan Energi dan Dampak Lingkungan>
- Karyanti, & Aminudin. (2019). *Cyberbullying & Body Shaming* (Ngalimun, Ed.). K-Media.
- Keraf, G. (1991). *Diksi dan Gaya bahasa* (7th ed.). PT Gramedia Pustaka Utama.
- Willard, N. (2007, September). Cyberbullying, Cyberthreats & Sexting: Responding to the Challenge. *Center for Safe and Responsible Internet Use*.
- Lim, V., Pangaribuan, G. E.V.A., & Salvirah. (2024, August 21). *Bullying - Pengertian, Penyebab, dan Cara Mengatasinya*. Siloam Hospitals. Retrieved November 18, 2024, from <https://www.siloamhospitals.com/en/informasi-siloam/artikel/bullying-definitions-causes-and-ways-to-respond>
- Panggabean, A. D. (2024, Mei 29). Ini Data Statistik Penggunaan Media Sosial Masyarakat Indonesia Tahun 2024. <https://www.rri.co.id/ipitek/721570/ini-data-statistik-penggunaan-media-sosial-masyarakat-indonesia-tahun-2024>
- Penazzo, D. (2019). *2D Game Development: From Zero To Hero*.
- Schell, J. (2008). *The art of game design*. Taylor & Francis.
- Sholekhah, U. (2024, June 5). *DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF SOSIAL MEDIA BAGI PELAJAR – Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Retrieved November 18, 2024, from <https://pgmi.unuha.ac.id/index.php/2024/06/05/dampak-positif-dan-negatif-sosial-media-bagi-pelajar/>
- UNICEF. (2020). *Apa itu cyberbullying dan bagaimana menghentikannya? - UNICEF Indonesia*. Unicef. Retrieved November 19, 2024, from <https://www.unicef.org/indonesia/id/child-protection/apa-itu-cyberbullying>