

# PERANCANGAN KARAKTER GIM MENGENAI BIJAK BERINTERNET UNTUK MENGATASI CYBERBULLYING DI KALANGAN REMAJA

Designing Game Characters about Internet Wisdom to Address Cyberbullying Among  
Teenagers

Muhammad Farhan<sup>1</sup>, Tiara Radinska Deanda<sup>2</sup> dan 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, Kabupated Bandung, Jawa Barat, 40257*

<sup>1</sup>[mfarhann@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:mfarhann@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 :** Untuk dapat membantu seorang korban Cyberbullying diperlukan pemahaman tentang bagaimana Cyberbullying itu terjadi dan apa saja yang diperlukan oleh korban agar kita dapat memberi sebuah dukungan yang tepat. Dengan memahami arti dari Cyberbullying dan juga mentalitas dari pelaku dan juga korban diharapkan kita juga dapat mengurangi kasus Cyberbullying di Indonesia.

Sebuah karakter yang dirancang dengan tepat dapat membuat sebuah koneksi emosional pada target audiens. Salah satu faktor yang memicu terjadinya sebuah koneksi emosional adalah representasi. Dengan representasi yang tepat dapat membantu korban Cyberbullying agar tidak merasa terkucilkan dan juga dapat membuka diri pada publik. dengan representasi dan pengaruh dari naratif diharapkan karakter gim tersebut dapat membangun sebuah koneksi emosional dan meningkatkan empati pada target audiens seperti yang diharapkan.

Tujuan dari penelitian kali ini adalah untuk meningkatkan empati dari target audiens agar dapat peka terhadap fenomena Cyberbullying. dengan media sebuah gim dengan desain karakter yang merepresentasikan dua sisi dari kasus Cyberbullying.

**Kata Kunci:** *Cyberbullying*, representasi, emosional, empati, target audiens, pelaku, korban.

**Abstract :** To help a victim of cyberbullying, it is necessary to understand how cyberbullying occurs and what victims need so that we can provide appropriate support. By understanding the meaning of cyberbullying and the mentality of both perpetrators and victims, we hope to reduce cases of cyberbullying in Indonesia.

A well-designed character can create an emotional connection with the target audience. One factor in creating an emotional connection is representation. Appropriate representation can help cyberbullying victims feel less isolated and open up to the public. Through representation and the influence of narrative, it is hoped that the game character can build an emotional connection and increase empathy in the target audience.

The objective of this study is to increase empathy among the target audience so they can be more sensitive to the phenomenon of cyberbullying. This is achieved through a game with character designs that represent both sides of cyberbullying cases.

**Keywords :** *Cyberbullying*, representation, emotional, empathy, target audience, perpetrator, victim.

## PENDAHULUAN

Para korban *Cyberbullying* membutuhkan sebuah bantuan dan juga dukungan mental namun jika kita tidak memahami tentang mentalitas *Cyberbullying* maka bantuan untuk korban *Cyberbullying* tidak dapat membantu secara optimal. Mengutip dari Vandebosch dan Van Cleemput (2008) Korban *Cyberbullying* cenderung menutup diri dari sosial dan mengurangi interaksi dengan orang lain.

Sebuah kasus dapat dikategorikan sebagai *Cyberbullying* jika terjadi dalam media digital seperti sosial media dan ditujukan untuk merugikan korban. Seperti dikutip dari Smith et al. (2008) *Cyberbullying* merupakan tindakan agresif yang dilakukan kepada suatu individu yang melibatkan media digital. Namun terkadang kita sering melihat bercandaan oleh remaja yang terlihat seperti *Cyberbullying* namun bisa jadi hanya candaan semata. Menurut Kowalski et al., 2014 saat *Cyberbullying* terjadi dapat dirasakan adanya dominasi atau ketidakseimbangan kekuatan antara korban dan pelaku namun hal itu berbeda dengan candaan dimana biasanya hal tersebut dilakukan dengan teman sebaya yang mana tidak ada ketidakseimbangan kekuatan antara individu satu dengan yang lain.

Untuk dapat mengenali kasus *Cyberbullying* dapat dilihat dari beberapa sudut pandang yaitu sisi korban, pelaku, dan juga pihak ketiga. Dari sisi korban menurut Patchin dan Hinduja (2015) korban merasa terancam, dirugikan dan dipermalukan di media digital dan menunjukkan tanda-tanda seperti depresi atau gangguan kecemasan. Dari sisi pelaku menurut Willard (2005) tindakan yang ditunjukkan oleh pelaku merupakan murni adanya keinginan mendominasi korban dengan kurangnya empati seperti mengirimkan pesan kasar dan merusak citra korban. Pihak ketiga atau pengamat dalam kasus *Cyberbullying* menurut Vandebosch dan Van Cleemput (2008) mempunyai tanggung jawab moral yang mana sebuah pihak ketiga dapat mencegah atau mengurangi dampak yang terjadi dari *Cyberbullying*. Menurut Kowalski et al. (2007) Tindakan seperti menyaksikan tanpa bertindak akan mempengaruhi dominasi dari pelaku dalam kasus tersebut.

Penggunaan Game sebagai media terapi untuk korban *Cyberbullying* dapat membantu korban untuk mulai membuka diri sebagaimana dikutip dari Glenn Platt,

PhD (2021) Game dapat memberikan rasa menjadi bagian dari sebuah komunitas yang mana dapat membantu mengurangi rasa cemas dan depresi sebagaimana yang dirasakan oleh korban Cyberbullying. Selain itu Game juga dapat menjadi media yang tepat untuk membahas isu sensitif dengan cara yang kreatif. Menurut Barab et al. (2010) Pengalaman yang diperoleh dari Game meninggalkan kesan lebih lama dan lebih mendalam yang dapat mempengaruhi sikap pemain itu sendiri. Game juga dapat menjadi sebuah simulasi dunia nyata yang aman seperti dikutip dari Mitchell Wade dan John C. Beck (2006) Game mampu memberikan pengalaman pemecahan masalah dan memungkinkan pemain untuk mengenal konsekuensi dari tindakan tertentu dalam konteks yang aman. Dengan adanya Game dengan tema Cyberbullying diharapkan para remaja mampu mengenal dampak dari Cyberbullying tersebut dan diharapkan mampu mencegah terjadinya banyak kasus di masa depan.

Dengan perancangan karakter yang merepresentasikan korban dan pelaku diharapkan dapat meningkatkan kesadaran akan kasus Cyberbullying. Sebuah karakter yang dirancang dengan baik dapat membantu target audiens untuk merasakan emosi yang ingin disampaikan dari cerita pada Game tersebut seperti dikutip dari Donald Horton dan R. Richard Wohl (1956) Audiens dapat menyelami sebuah karakter secara psikologis jika mereka merasa bahwa ada ketertarikan antara karakter dan audiens itu sendiri.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan metode pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, kuesioner dan studi pustaka. Wawancara akan dilakukan dengan beberapa psikolog untuk mengetahui karakteristik dari pelaku dan korban *Cyberbullying* dan dengan ahli perancangan karakter untuk mengetahui cara memvisualisasikan sifat menjadi karakter yang sesuai dengan data dari psikolog. Observasi dilakukan pada beberapa tempat yang terdapat banyak remaja di Bandung seperti Cihampelas Walk dan SMAN 4 Bandung agar dapat mencari tahu ciri fisik dan gaya visual dari remaja urban di Bandung. Kuesioner dilakukan untuk mencari tahu tentang pengaruh perasaan terhadap pakaian dan fenomena modifikasi

seragam serta bentuk *Cyberbullying* yang biasa ditemui dan dampaknya pada mental remaja agar dapat digunakan dalam perancangan visual karakter pada *Game*. Studi pustaka akan dilakukan dari jurnal penelitian dan buku untuk dapat mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan topik dan kebutuhan penelitian. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif.

## HASIL DAN DISKUSI

### Data dan Analisis

Hasil wawancara dari dua psikolog menghasilkan data yang dibutuhkan untuk merancang karakter pelaku dan korban dari *Cyberbullying*. Berdasarkan wawancara disebutkan bahwa pelaku *Cyberbullying* cenderung lebih fokus terhadap diri sendiri dan kurang empati terhadap orang lain sedangkan korban lebih cenderung mengalami depresi dan menutup diri. Beberapa faktor dapat menyebabkan terjadinya *Cyberbullying* diantaranya adalah lingkungan, tekanan sosial dari teman sebaya, dan kurangnya pemahaman tentang *Cyberbullying*. Lingkungan keluarga yang kurang perhatian dapat menyebabkan remaja lebih acuh tak acuh terhadap dirinya dan orang sekitarnya dan korban yang berasal dari lingkungan keluarga yang bersifat menekan akan membuat remaja lebih menutup diri. Perilaku *Cyberbullying* dapat terjadi karena tekanan sosial dari teman sebaya demi dapat diterima oleh kalangan remaja yang dimana hal ini menjadi faktor *Cyberbullying* sulit diberantas. Narasumber juga menyebutkan bahwa kekurangan pemahaman tentang *Cyberbullying* juga dapat membuat korban menjadi pelaku karena faktor balas dendam yang dimana hal ini sangat umum ditemui.

Studi pustaka menunjukkan bahwa remaja tengah yaitu masa remaja SMA sangat berpengaruh terhadap perkembangan remaja akhir dimana remaja akhir sering melakukan refleksi diri terhadap masa remaja SMA. Hasil studi menunjukkan bahwa korban *Cyberbullying* lebih banyak adalah perempuan dibandingkan laki-laki dan remaja SMA adalah pengguna internet dan media sosial paling aktif. Studi menunjukkan bahwa sekolah populer lebih banyak menerima kasus perundungan terutama *Cyberbullying* karena faktor harga diri dan sosio ekonomi.

Observasi dilakukan di beberapa tempat di pusat Kota Bandung agar dapat menggambarkan karakteristik remaja urban secara umum. Pusat kota dipilih karena tingginya penggunaan internet di daerah urban di Bandung ketimbang daerah lainnya. SMAN 4 Bandung dipilih karena merupakan salah satu sekolah populer yang terletak di pusat kota Bandung. Siswi SMAN 4 Bandung menunjukkan adanya modifikasi seragam SMA pada siswi seperti rok yang lebih pendek dan lengan yang digulung. Observasi kedua adalah Cihampelas Walk dimana tempat tersebut merupakan salah satu tempat yang sering dikunjungi remaja di Bandung. Hasil observasi menunjukkan gaya pakaian remaja di Cihampelas Walk terlihat lebih modis dan terbuka dengan warna rambut yang cenderung panjang atau berwarna. Baju yang dikenakan cenderung terlihat lebih modis seperti sepatu bermerek dan lainnya. Ciri fisik yang ditemukan dari kedua tempat tersebut adalah kulit kuning langsung, rambut dominan panjang, wajah bulat, mata hitam.

Kuesioner dilakukan untuk mengetahui seberapa berpengaruh pakaian terhadap perasaan terutama para remaja. Hasil menunjukkan bahwa remaja yang merasa sedih cenderung memilih pakaian yang tertutup dan berwarna gelap dan saat merasa senang akan memilih warna yang cerah dan lebih modis. Pakaian juga menjadi bentuk ekspresi diri dan juga tekanan sosial terlihat dari hasil kuesioner tentang fenomena modifikasi seragam dimana hasil menunjukkan bahwa remaja dengan seragam yang di modifikasi cenderung lebih berfokus terhadap trend *Fashion* namun juga karena tekanan sosial terutama dari teman sebaya.

Analisis karya sejenis dilakukan untuk menjadi referensi dalam merancang karakter. Dari beberapa *Game* dan animasi yang dianalisis ada beberapa aspek yang diambil oleh penulis dalam merancang karakter yaitu warna, bentuk, dan gaya pakaian. Hal ini akan menjadi aspek utama dalam perancangan karakter sesuai dengan data yang dikumpulkan. Untuk merancang dengan tepat penulis melakukan wawancara dengan ahli perancangan karakter agar dapat membuat karakter yang sesuai dengan kebutuhan penelitian.

### Konsep Pesan

Perancangan karakter *Game* dalam penelitian kali ini bertujuan agar remaja dapat memahami konsekuensi dari perilaku *Cyberbullying* dengan media karakter sebagai bentuk edukasi visual agar dapat mencegah *Cyberbullying* terjadi dikemudian hari. Karakter yang dirancang akan menunjukkan dampak psikologis dari *Cyberbullying* agar audiens dapat mengerti mengapa *Cyberbullying* harus dicegah.

*Game* yang dirancang bertujuan untuk mengedukasi remaja tentang *Cyberbullying* secara lebih dekat namun tanpa bersifat menggurui maka karakter yang dirancang harus relevan dengan pengalaman remaja agar mereka dapat merasa lebih dekat.

### Konsep Kreatif

Karakter akan dirancang dengan *Artstyle* Anime agar lebih relevan dengan remaja mengingat Anime juga sangat populer di Indonesia terutama di kalangan remaja bisa dilihat dari budaya *Cosplay* dan event Jepang seperti Comifuro dan banyaknya iklan yang sudah menggunakan Anime seperti Wondr by BNI atau Bintang SMA dari Pocari Sweat.

Dengan menggunakan beberapa referensi *Game* dan Animasi maka penulis merancang karakter menggunakan palet warna yang lebih fokus terhadap penggambaran sifat ketimbang realita dimana warna akan digunakan untuk menggambarkan sifat karakter melalui visual. *Shape* yang dipilih juga akan berguna untuk menunjukkan sifat karakter agar pemain dapat mengenali peran karakter dengan mudah.

Pakaian dari karakter akan dirancang sesuai hasil observasi dan kuesioner dan akan digunakan untuk menggambarkan kondisi mental dari karakter dan perasaan dari karakter tersebut. Pakaian akan menjadi cara pemain dapat mengenali siapa karakter tersebut dan perannya dalam *Game*.

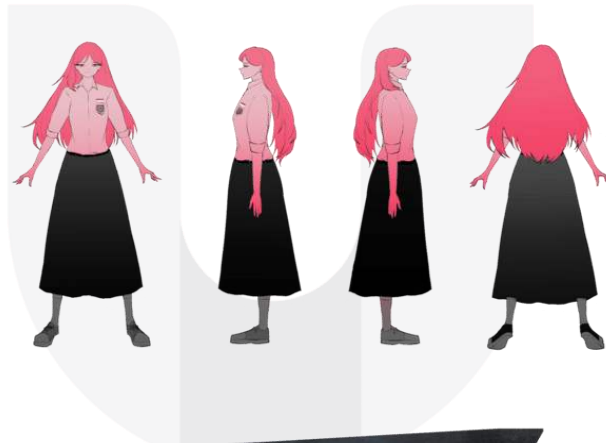
## **Konsep Media**

Tahap pertama dari perancangan adalah mengumpulkan moodboard untuk keperluan eksplorasi karakter. Eksplorasi berupa sketsa kasar karakter dan juga eksplorasi warna yang akan digunakan. Selanjutnya akan dilakukan clean up untuk sketsa final dan pemberian warna pada karakter yang telah dirancang.

Proses pembuatan karakter dari sketsa sampai dengan final menggunakan Clip Studio Paint. Sedangkan perancangan Game akan menggunakan Unity. Game akan dipublikasikan untuk perangkat Smartphone yang erat dengan kehidupan sehari-hari. Penulis merasa perangkat Smartphone cocok sebagai platform untuk Game yang dirancang karena banyaknya penggunaan media sosial terutama dari para remaja yang erat kaitannya dengan Smartphone. Dalam pengembangannya Figma digunakan untuk merancang prototipe sedangkan Unity sebagai engine utama dari Game.

## **Konsep Visual**

Perancangan konsep visual dilakukan dengan menerapkan unsur intrinsik karakter menggunakan elemen visual seperti Shape, warna, siluet, ekspresi dan gestur. Dengan penerapan ini akan membentuk karakter yang mempunyai sifat dan karakteristik yang sesuai dengan data yang dikumpulkan. Visualisasi sifat karakter akan menggunakan teori warna dimana warna karakter akan berubah tergantung emosi yang ditunjukkan, hal ini dilakukan agar dapat lebih fokus kepada dampak emosional yang dibawa karakter



## KESIMPULAN

Untuk menjawab permasalahan yang dihadapi, berdasarkan asumsi yang telah dibuat dan hasil penelitian menggunakan buku dan juga karya sejenis, maka Perancangan desain karakter untuk Game yang membahas Cyberbullying sangatlah penting agar target audiens dapat merasakan dampak negatif dari Cyberbullying serta meningkatkan empati dari remaja SMA. Jika perancangan desain karakter dilakukan dengan benar dengan menggunakan survei dan wawancara serta studi pustaka seperti buku, jurnal dan artikel agar dapat menghasilkan desain karakter yang relevan maka dapat menjadi sebuah solusi agar remaja Indonesia dapat memahami perasaan dari korban Cyberbullying. Karakter yang di desain dengan tepat dapat membuat pemain merasakan apa yang dirasakan oleh karakter itu sendiri di dalam Game. Hal itu dapat meningkatkan rasa empati pada sesama remaja agar Cyberbullying tidak terjadi pada orang-orang terdekat mereka. Karena itulah perancangan desain karakter sangat penting guna menjadi solusi dari permasalahan Cyberbullying.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, H., & Galinsky, A. D. (2012). Enclothed cognition. *Journal of Experimental Social Psychology*, 48(4), 918–925. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2012.02.008>
- Adams, E. (2014). *Fundamentals of game design* (3rd ed.). New Riders.
- Adams, E. (2009). *Fundamentals of game design* (2nd ed.). Berkeley, CA: New Riders.
- Aoyama, I. (2010). Adolescent online social communication and behavior. IGI Global.
- Apperson, J. M. (2024). *Emotional design in educational games: How mood and aesthetic impact learning*. *Game Studies Quarterly*, 11(1), 44–59.
- Beck, J. C., & Wade, M. (2004). *Got Game: How the Gamer Generation Is Reshaping Business Forever*. Harvard Business School Press.
- Barab, S. A., Gresalfi, M. S., & Ingram-Goble, A. (2010). *Transformational play: Using games to position person, content, and context*. *Educational Researcher*, 39(7), 525–536.
- Barab, S., Arici, A., & Jackson, C. (2012). Embedded design: Creating games that fit. In S. Tobias & J. D. Fletcher (Eds.), *Computer games and instruction* (pp. 305–328). Charlotte, NC: Information Age Publishing.
- Bancroft, T. (2006). *Creating characters with personality*. Clarkson Potter.

- Bishop, R., Boo, S., Cruz, M. R., & Gadea, L. (2020). \*Fundamentals of character designs: How to create engaging characters for illustration, animation and visual development\*.
- Carolyn, M. (2018). *The psychology of fashion*. Routledge.
- Chand, A. (2018). *Habitus, tacit knowledge and design practice: The context of the designer as illustrator*.
- Cohen-Almagor, R. (2021). *Bullying, cyberbullying, and parental responsibility*. *International Journal of Smart Security Technologies*, 8(2), 1–20. <https://doi.org/10.4018/ijst.2021070101>
- Cohen, J. (2001). *Defining identification: A theoretical look at the identification of audiences with media characters*. *Mass Communication & Society*, 4(3), 245–264. [https://doi.org/10.1207/S15327825MCS0403\\_01](https://doi.org/10.1207/S15327825MCS0403_01)
- Coopersmith, S. (1967). *The antecedents of self-esteem*. W. H. Freeman.
- Cheng, K.-H., & Tsai, C.-C. (2015). *Color emotion and meaning in animation character design*. *International Journal of Design*, 9(2), 33–45. <http://www.ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/view/1860>
- Davis, G. (2006). *Character design*. RotoVision.
- Dickey, M. D. (2015). *Aesthetics and design for game-based learning: The development of a model*. New York, NY: Routledge.
- Dwi Rahadianto, I. (2021). *Game simulasi manajemen produksi game dengan metode agile development*.
- Dwi Rahadianto, I., & Radinska Deanda, T. (2022). *Analisis Merrill's first principles of instruction pada game edukasi Covid Fighter dengan pendekatan formal element*.
- Edyburn, D. L. (2013). *Inclusive technologies: Tools for helping diverse learners achieve academic success*. Pearson.
- Eiseman, L. (2017). *The complete color harmony: Pantone edition*. Beverly, MA: Rockport Publishers.
- Franco, J. (2020). *Props and clothing*. Dalam G. García Rizo (Ed.), *The fundamentals of character design: How to create engaging characters for illustration, animation & visual storytelling* (hlm. 92–101). 3dtotal Publishing.
- Fullerton, T. (2014). *Game design workshop: A playcentric approach to creating innovative games* (3rd ed.). Boca Raton, FL: CRC Press.
- Gauntlett, David. 2002. *Media, Gender and Identity: An Introduction*. London: Routledge.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). *The benefits of playing video games*. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Gregory, J. F., & R. R.-P. (2017). *The Cambridge handbook of creativity and personality research*. Cambridge University Press.
- Götz, K.-P. (2001). *The impact of color on emotion*. Hannover: University of Applied Sciences and Arts.
- Harder, J. (2023). *Creative character design for games and animation: The ultimate guide to creating unique and memorable heroes, villains, and sidekicks*. Routledge.

- Halbrook, Y. J., O'Donnell, A. T., & Msetfi, R. M. (2019). When and how video games can be good: A review of the positive effects of video games on well-being. *Perspectives on Psychological Science*, 14(6), 1096–1104. <https://doi.org/10.1177/1745691619863807>
- Heller, E. (2009). *Psychology of color: How colors affect us and how they can be used profitably*. Göttingen: Verlag Hermann Schmidt.
- Hem, S. (2020). Gesture and line of action. Dalam G. García Rizo (Ed.), *The fundamentals of character design: How to create engaging characters for illustration, animation & visual storytelling* (hlm. 80–91). 3dtotal Publishing.
- Holtzman, N. S., & Strube, M. J. (2013). People with dark personalities tend to create a physically attractive veneer. *Social Psychological and Personality Science*, 4(4), 461–467. <https://doi.org/10.1177/1948550612461284>
- Horton, D., & Wohl, R. (1956). Mass communication and para-social interaction: Observations on intimacy at a distance. *Psychiatry*, 19(3), 215–229.
- Islam, Md. T., Nahiduzzaman, K. Md., Why, Y. P., & Ashraf, G. (2010, October 1). Learning character design from experts and laymen. *IEEE Xplore*. <https://doi.org/10.1109/CW.2010.66>
- Isbister, K. (2006). *Better game characters by design: A psychological approach*. San Francisco, CA: Morgan Kaufmann.
- Juul, J. (2010). *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. MIT Press.
- Karen, P. (2014). *Mind what you wear: The psychology of fashion*. Open University Press.
- Karyanti, M. P., & Aminudin, S. (2019). *Cyberbullying & body shaming*. Mitra Media.