

PERANCANGAN UI/UX UNTUK GAME SEBAGAI MEDIA EDUKASI CYBERBULLYING DI KALANGAN REMAJA

UI/UX Design for Games as a Medium for Educating Teenagers about Cyberbullying

Dustin Ratzsan Putra Aditya¹, Tiara Radinska Deanda², dan Muhammad
Adharamadinka³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan
Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupated Bandung, Jawa Barat, 40257*
dustinadty@student.telkomuniversity.ac.id, tiaradinska@telkomuniversity.ac.id,
ramadinka@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Internet telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, memberikan berbagai manfaat seperti kemudahan dalam berkomunikasi, akses cepat terhadap informasi, peluang bekerja jarak jauh, serta hiburan tanpa batas. Namun, di balik sisi positif tersebut, internet juga membawa dampak negatif yang signifikan, termasuk penyebaran informasi palsu (*hoax*), kejahatan siber, dan terutama cyberbullying. Cyberbullying adalah tindakan perundungan di dunia maya yang dapat menimbulkan dampak serius bagi korban, seperti gangguan kecemasan, depresi, bahkan penurunan rasa percaya diri. Menurut Willard (2004), bentuk-bentuk cyberbullying meliputi *flaming*, *online harassment*, *cyberstalking*, *denigration*, *masquerade*, *outing*, dan *exclusion*. Fenomena ini biasanya melibatkan tiga pihak utama, yaitu korban, pelaku, dan pengamat, yang masing-masing berperan dalam dinamika interaksi tersebut. Oleh karena itu, diperlukan langkah pencegahan yang tepat. Salah satu solusi yang diusulkan adalah pemanfaatan media digital berupa game edukatif. Dengan desain UI/UX yang optimal, game dapat memberikan pengalaman interaktif yang nyaman, membangkitkan empati, dan menjadi sarana efektif untuk mencegah serta mengurangi kasus cyberbullying di Indonesia.

Kata Kunci : Cyberbullying, emosional, perasaan, pelaku, korban.

Abstract : The internet provides various benefits in everyday life, such as ease of communication, access to information, and opportunities for remote work. However, behind its positive aspects, the internet also has negative impacts, including the spread of false information, cybercrime, and cyberbullying. Cyberbullying is one of the most common problems in the virtual world and can have a negative impact on victims, such as anxiety and depression. Some forms of cyberbullying identified by Willard (2004) include *flaming*, *online harassment*, *cyberstalking*, *denigration*, *masquerade*, *outing*, and *exclusion*. This issue involves three main parties: the victim, the perpetrator, and the bystander, each playing a role in the dynamics of cyberbullying.

Therefore, preventive measures are necessary to reduce its negative impacts. One

proposed solution is through digital media such as educational games. By prioritizing optimal UI/UX design, this game is expected to provide a comfortable interactive experience for players while also serving as an educational tool to prevent cyberbullying in Indonesia.

Keywords: Cyberbullying, emotional, feelings, perpetrator, victim.

Pendahuluan

Internet membawa manfaat besar seperti mempermudah komunikasi, mencari informasi, bekerja jarak jauh, mengakses hiburan, mendapatkan berita terkini, hingga memperluas relasi sosial. Namun, di balik sisi positif tersebut, terdapat dampak negatif seperti kebocoran data pribadi, penipuan online, hoaks, plagiasi, kriminalitas, pornografi, hingga cyberbullying. Cyberbullying adalah perundungan di dunia maya yang dapat berbentuk flaming, online harassment, cyberstalking, denigration, masquerade, outing, dan exclusion. Contoh nyata terjadi di Bandung pada April 2024, ketika seorang pelaku berusia 20 tahun melakukan kekerasan terhadap anak berusia 14 tahun dan menyiarkannya secara langsung di TikTok.

Kasus cyberbullying dapat dilihat dari perspektif korban, pelaku, dan pengamat. Korban sering merasa terancam, dipermalukan, dan mengalami tekanan psikologis seperti depresi atau kecemasan. Pelaku biasanya bertindak untuk menguasai korban, menunjukkan ketidakpedulian, dan merusak reputasi korban. Sementara itu, pengamat memiliki tanggung jawab moral untuk mencegah atau mengurangi dampak, namun sikap pasif mereka justru dapat memperkuat posisi pelaku. Fenomena ini menunjukkan bahwa cyberbullying dapat terjadi kapan saja dan di mana saja, sehingga perlu adanya upaya pencegahan yang serius.

Salah satu media pencegahan yang potensial adalah game digital. Meski identik dengan hiburan, game dapat menjadi media edukasi yang efektif untuk membangun empati, menyampaikan pesan moral, dan mengajarkan konsekuensi tindakan. Game juga mampu menciptakan rasa kebersamaan, mengurangi kecemasan, serta menjadi sarana diskusi isu sensitif secara aman. Dengan simulasi yang realistis, pemain dapat merasakan dampak menjadi korban, pelaku, atau

saksi, sehingga mendorong pemahaman yang lebih mendalam. Industri game yang terus berkembang di Indonesia semakin memperkuat relevansinya sebagai media intervensi edukatif dan terapi.

Pengembangan UI/UX dalam game bertema cyberbullying memiliki peran penting untuk menyampaikan pesan edukatif secara efektif. Desain antarmuka dan pengalaman pengguna harus membangkitkan empati melalui narasi kuat, skenario berbasis pilihan, indikator emosi karakter, serta fitur komunitas yang aman. Remaja sebagai kelompok paling rentan memerlukan media yang tidak hanya menghibur, tetapi juga memberi panduan positif di tengah maraknya interaksi digital. Dengan pendekatan UI/UX yang tepat, game dapat menjadi kontra narasi terhadap cyberbullying dan menjadi sarana pembelajaran yang mendalam sekaligus menyenangkan.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk menggali pemahaman mendalam mengenai fenomena sosial cyberbullying. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu wawancara, observasi, studi kasus, dan analisis dokumen. Wawancara dilakukan bersama psikolog anak dan remaja, Melisa Yunisafina, M.Psi., guna memperoleh pandangan terkait cerita di balik terjadinya cyberbullying, baik dari sudut pandang pelaku maupun korban, dan ahli UI/UX Yocelin Faristi Daely, B.Sc/S.Kom. Observasi dilakukan pada media sosial seperti X, Instagram, dan TikTok untuk mengumpulkan data primer mengenai perilaku cyberbullying. Studi kasus mencakup penelaahan insiden serupa yang dibahas dalam jurnal dan artikel, termasuk kasus yang pernah menjadi sorotan di media sosial. Sementara itu, analisis dokumen digunakan untuk mengacu pada teori-teori yang terdapat dalam buku dan jurnal sebagai dasar penyusunan kerangka penelitian. Dengan demikian, wawancara dan observasi berperan sebagai sumber

data primer, sedangkan analisis dokumen menjadi data sekunder dalam proses perancangan game.

Hasil dan Diskusi

Data dan Analisis

Data dikumpulkan melalui lima metode utama, yaitu analisis karya sejenis, wawancara dengan psikolog anak dan remaja, wawancara dengan ahli UI/UX, studi kasus, dan observasi media sosial. Analisis karya sejenis dilakukan pada tiga judul game: Blazblue Entropy Effect, Bury Me, My Love, dan Needy Streamer Overload. Blazblue Entropy Effect dianalisis dari segi layout dan estetika visual yang memadukan elemen cyberpunk dan anime dalam format action roguelike, dengan penerapan prinsip proximity, similarity, closure, dan continuity untuk menciptakan tampilan antarmuka yang serasi. Bury Me, My Love menonjol melalui antarmuka yang mensimulasikan aplikasi pesan instan, memanfaatkan hierarki visual dan perbedaan warna untuk meningkatkan keterbacaan serta menghadirkan pengalaman naratif yang imersif. Sementara itu, Needy Streamer Overload menggabungkan gaya visual vaporwave dan pixel art dengan simulasi layar komputer, memanfaatkan indikator kondisi mental karakter dan sistem pilihan konsekuensial untuk menambah kedalaman interaksi. Studi ini memberikan referensi konkret mengenai pendekatan visual dan mekanik yang efektif dalam menyampaikan pesan edukasi yang kompleks melalui media game.

Wawancara dengan Melisa Yunisafina, M.Psi., psikolog anak dan remaja, menghasilkan wawasan tentang latar belakang perilaku cyberbullying serta dampaknya pada korban. Menurut Melisa, anonimitas di internet menjadi faktor utama yang mempermudah pelaku melakukan tindakan perundungan tanpa rasa takut akan konsekuensi. Perilaku ini dapat bersifat reaktif atau terencana, dan dalam beberapa kasus, korban dapat berubah menjadi pelaku di masa depan karena motif balas dendam. Faktor-faktor seperti pencarian popularitas, kebutuhan akan perhatian, dan kebencian pribadi turut memperparah fenomena ini. Dampak terhadap korban meliputi depresi, rasa tidak aman, hilangnya

kepercayaan diri, bahkan risiko bunuh diri. Informasi ini menjadi dasar untuk merancang fitur game yang dapat membangun empati, meningkatkan kesadaran pemain, dan memberikan perspektif berbeda terhadap isu ini.

Wawancara dengan Yocelin Faristi Daely, B.Sc., ahli UI/UX, memperdalam pemahaman mengenai tahapan perancangan antarmuka yang efektif. Proses dimulai dari sesi brainstorming untuk menentukan visi, gaya visual, dan pengalaman bermain, dilanjutkan dengan pembuatan wireframe dan prototipe awal. Pengujian pengguna dilakukan secara berulang dari tahap awal hingga versi beta untuk memastikan kenyamanan, keterbacaan, dan alur navigasi. Tantangan perbedaan platform, seperti mobile dan PC, diatasi dengan desain yang minimalis, responsif, dan konsisten. Dalam konteks game bertema cyberbullying, Yocelin menekankan pentingnya menjaga keselarasan visual dengan narasi, memanfaatkan elemen familiar seperti simulasi media sosial atau chat untuk membangun keterhubungan emosional. Representasi tekanan psikologis divisualisasikan melalui notifikasi, efek glitch, dan simulasi spam chat, sementara fitur seperti dialog bercabang, perspektif multi-karakter, dan indikator emosi digunakan untuk memperdalam interaksi dan empati pemain.

Hasil observasi media sosial seperti X, Instagram, dan TikTok juga memberikan gambaran perilaku cyberbullying yang aktual, termasuk bentuk-bentuk candaan yang sebenarnya masuk kategori perundungan digital. Data ini dipadukan dengan studi kasus dari artikel, jurnal, dan berita yang memuat insiden nyata, sehingga menghasilkan kerangka yang kuat untuk mendukung narasi dalam game. Keseluruhan data primer—yang diperoleh dari wawancara dan observasi—serta data sekunder dari studi pustaka digunakan untuk merumuskan strategi desain UI/UX yang sesuai dengan target audiens remaja usia 13–18 tahun. Prinsip User-Centered Design diterapkan secara konsisten untuk memastikan setiap elemen antarmuka mampu menyampaikan pesan edukatif secara efektif, mempertahankan keterlibatan pemain dalam alur cerita, dan mengoptimalkan keseimbangan antara estetika, keterbacaan, dan aksesibilitas. Dengan demikian, game ini diharapkan tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga menjadi sarana

edukasi dan pencegahan yang relevan terhadap fenomena cyberbullying di era digital.

Konsep Pesan

Konsep ini bertujuan mengubah dunia digital dari ruang rawan cyberbullying menjadi lingkungan aman untuk belajar dan membangun empati melalui desain UI/UX yang berpusat pada pengguna. Terinspirasi dari *Needy Streamer Overload*, game menggunakan metafora desktop virtual untuk menciptakan pengalaman imersif, serta narasi berbasis pilihan ala *Bury Me, My Love* yang menampilkan perspektif korban, pelaku, dan penonton. Estetika populer Gen Z seperti *Vaporwave* dan *pixel art* dipadukan dengan tema psikologis yang gelap untuk memperkuat pesan. Dengan prinsip *User-Centered Design*, antarmuka dibuat minimalis dan intuitif untuk mengurangi beban kognitif, memberi umpan balik yang jelas, dan menjaga keterlibatan pemain sesuai *Flow Theory*, sehingga setiap pilihan yang diambil memberi pemahaman langsung tentang dampak dan konsekuensi cyberbullying.

Konsep Kreatif

Dalam perancangan UI game ini, penulis akan menggunakan game “*Needy Streamer Overload*” sebagai referensi utama desain visual, digabungkan dengan game “*Blazblue Entropy Effect*” untuk berfokus pada layouting, dan “*Bury Me, My Love*” sebagai referensi utama mekanik dalam handphone. Dengan tujuan membantu mendapatkan desain yang mudah dipahami namun tetap mempertahankan nilai estetika.

Konsep Media

Platform yang digunakan adalah android dengan media game mobile dengan menggunakan Unity.

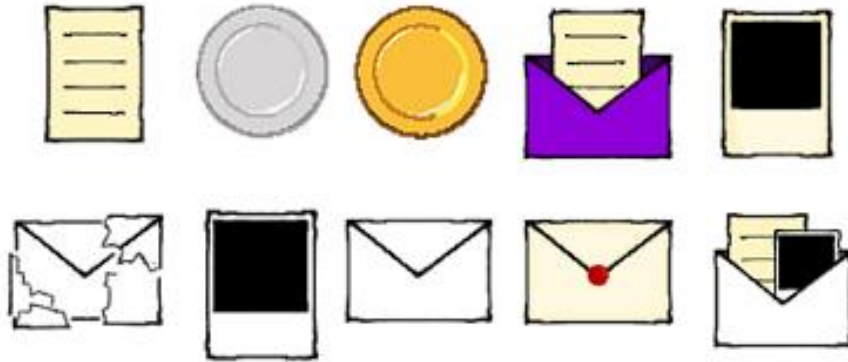
Konsep Visual

Perancangan konsep visual dilakukan berdasarkan data dan hasil wawancara yang telah dilaksanakan sebagai sumber utama dalam perancangan. Dengan ini, penerapan akan dipermudah dan dapat menjadi media yang bisa mendukung bagaimana game itu sendiri berjalan. Konsep visual perancangan game ini menggabungkan estetika *Vaporwave* dan *pixel art* yang populer di kalangan Gen Z untuk menarik perhatian sekaligus menyampaikan pesan edukatif mengenai cyberbullying. Warna-warna cerah dan kontras digunakan untuk menciptakan suasana visual yang memikat, namun dipadukan dengan tema



psikologis yang gelap guna menimbulkan disonansi emosional dan menguatkan pesan naratif. Inspirasi diambil dari *Needy Streamer Overload* untuk menghadirkan simulasi desktop virtual yang imersif, memungkinkan pemain merasa seolah berada di dalam dunia digital karakter. Narasi berbasis pilihan, serupa *Bury Me, My Love*, memperkuat interaksi dengan menghadirkan sudut pandang korban, pelaku, dan penonton. Setiap elemen antarmuka dirancang dengan prinsip *User-Centered Design* agar minimalis, intuitif, dan responsif, sehingga mengurangi beban kognitif pemain dan memungkinkan fokus penuh pada alur cerita. Efek visual seperti glitch, notifikasi, dan indikator emosi karakter digunakan untuk merepresentasikan tekanan psikologis, sedangkan tipografi yang tegas dan tata letak yang terstruktur memastikan keterbacaan serta konsistensi visual di seluruh pengalaman bermain.

Gambar 4.1 Font



Gambar 4.2 Icons

Warna



Warna HUD

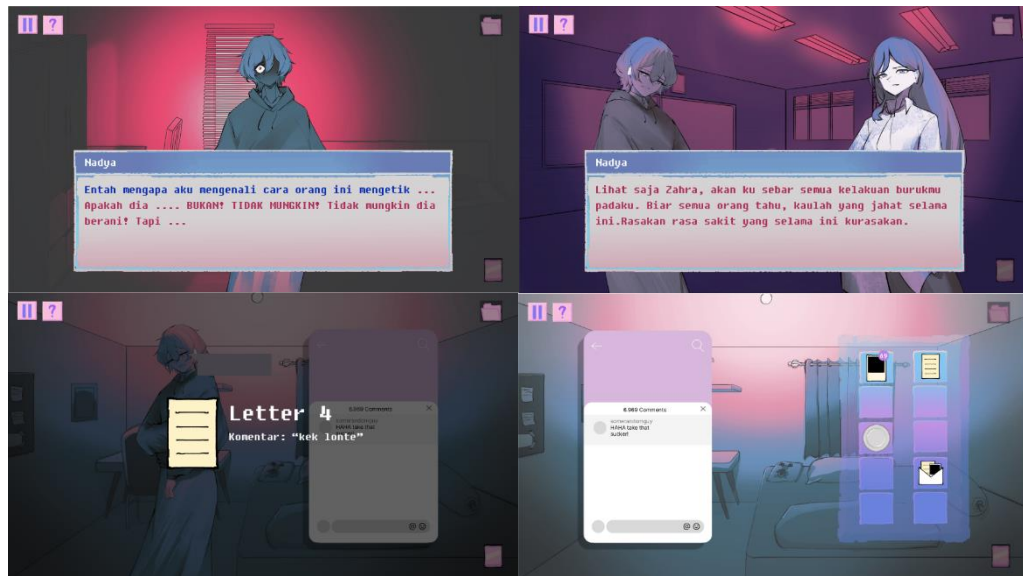


Warna Menu



Warna Dialogue Box

Gambar 4.3 Palet Warna



Gambar 4.4 Mockup

Kesimpulan

Laporan ini membahas cyberbullying sebagai masalah serius di kalangan remaja dan mengusulkan game edukasi sebagai media pencegahan. Desain UI/UX berperan sebagai elemen pendukung penting untuk navigasi dan kenyamanan, dengan aset seperti tombol menu dan HUD dibuat dari sketsa hingga vektor agar konsisten dengan gaya seni. Font monospaced *Fixedsys* dipilih untuk mendukung estetika *Vaporwave*, sedangkan palet warna pastel digunakan untuk memberi kontras tematik dengan isu berat, sehingga pesan edukasi tersampaikan lebih halus. Prinsip UI seperti konsistensi, umpan balik jelas, keterbacaan, efisiensi, estetika, serta *affordance* dan *signifier* diterapkan untuk memastikan game mudah dipahami, nyaman dimainkan, dan efektif dalam mencegah cyberbullying.

DAFTAR PUSTAKA**Buku:**

- Albers, J. (1963). *Interaction of color*. Yale University Press.
- Cullen, K. (2012). *Design elements: Typography fundamentals*. Rockport Publishers.
- Garrett, J. J. (2011). *The elements of user experience: User-centered design for the web and beyond*. New Riders.
- Goethe, W. von. (1810). *Color theory*. (Versi bahasa Inggris dari Zur Farbenlehre).
- Hitchcock, J. A. (2019). *Cyberbullying and the wild, wild web: What you need to know*. Corwin.
- Itten, J. (1961). *The elements of color*. Wiley.
- Jogatama Purhita, E. (2017). *Nirmana: Pengantar ilmu warna*. Penerbit Andi.
- Karyanti, M.Pd., & Aminudin, S.Pd. (2019). *Cyberbullying & body shaming*. Pustaka Baru Press.
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2018). *Principles of Marketing*. Pearson.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2022). *Marketing Management*. Pearson.
- Kowalski, R. M., Limber, S. P., & Agatston, P. W. (2012). *Cyberbullying: Bullying in the digital age*. Wiley-Blackwell.
- Kusrianto, A. (2010). *Pengantar tipografi*. Andi Offset.
- Nielsen, J. (1994). *Usability engineering*. Morgan Kaufmann.
- Norman, D. (2013). *The design of everyday things: Revised and expanded edition*. Basic Books.
- Rosenfeld, L., Morville, P., & Arango, J. (2015). *Information architecture: For the web and beyond*. O'Reilly Media.
- Schehl, J. (2008). *The art of game design: A book of lenses*. CRC Press.
- Shneiderman, B., & Plaisant, C. (2010). *Designing the user interface: Strategies for effective human-computer interaction*. Addison-Wesley.
- Sihombing, D. (2015). *Tipografi dalam desain grafis*. Gramedia.
- Sinclair, B. (2014). *Mobile game design*. Digital Future.
- Solomon, M. (1994). *The art of typography: An introduction to typographic design*. Wiley.
- Sweller, J., van Merriënboer, J. J. G., & Paas, F. (1998). *Cognitive architecture and instructional design*. *Educational Psychologist*, 32(1), 1–24.
- Swink, S. (2008). *Game feel: A game designer's guide to virtual sensation*. CRC Press.
- Tanner, G. (2016). *Babbling corpse: Vaporwave and the commodification of ghosts*. Zero Books.
- Tidwell, J. (2011). *Designing interfaces: Patterns for effective interaction design*. O'Reilly Media.
- Waters, N. (2018). *Understanding design systems: What they are & why they matter*. InVision Blog.
- Wong, W. (1993). *Principles of two-dimensional design*. Van Nostrand Reinhold.

Kim, A. J. (2022). *Designing games for humans*. UX Press.

Jurnal:

Permatasari, A. A. (2022). *Cyberbullying sebagai kekerasan berbasis gender online: Dampak terhadap remaja serta peran keluarga*. *Jurnal Perlindungan Anak dan Gender*, 7(1), 33–45.

Pratiwi, S. R. (2017). *Pengaruh media sosial Instagram terhadap perilaku konsumtif belanja online siswa SMA di Kota Bandung*. *Jurnal Komunikasi Remaja*, 5(2), 60–72.

Salsabila, & Kusdiyati, S. (2023). *Pengaruh self-esteem terhadap cyberbullying victimization pada remaja di Jawa Barat*. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 9(1), 15–27.

Syena, I. A., Hernawaty, T., & Setyawati, A. (2019). *Gambaran cyberbullying pada siswa di SMA X Kota Bandung*. *Jurnal Psikologi Remaja*, 4(1), 22–30.

Thursina, F. (2023). *Pengaruh media sosial terhadap kesehatan mental siswa pada salah satu SMAN di Kota Bandung*. *Jurnal Psikologi Indonesia*, 8(2), 41–55.

Artikel:

Babich, N. (2017). *Understanding visual hierarchy in UI design*. *Smashing Magazine*.

Mukhtar. (2023, Juli 5). *Cyber bullying paling banyak terjadi di media sosial, ini dampaknya*. Universitas Insan Cendekia Indonesia (UICI).

Waters, N. (2018). *Understanding design systems: What they are & why they matter*. UX Collective.