

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Video *game* telah berkembang menjadi salah satu media digital yang dominan di era modern ini. Menurut perkiraan Asosiasi *Game* Indonesia (AGI), jumlah pemain *game* di Tanah Air diprediksi akan mencapai 192,1 juta pada tahun 2025. Fenomena ini didukung oleh demografi muda di Indonesia, di mana sekitar 43% generasi Z dilaporkan bermain *game* setiap hari, dengan mayoritas adalah laki-laki. Data ini menegaskan bahwa *game* adalah medium yang sangat masif dan relevan untuk menjangkau audiens luas.

Ian Bogost dalam "How to Play Video *Games*" menekankan bahwa video *game* adalah media interaktif yang dapat menyampaikan informasi kepada khalayak luas. Dalam bukunya "Rules of Play: *Game* Design Fundamentals" (2004), Salen dan Zimmerman mendefinisikan *game* sebagai sistem di mana pemain terlibat dalam konflik artifisial yang ditentukan oleh aturan dan menghasilkan hasil yang terukur. Mereka juga menjelaskan tiga unsur utama *game*: rules (struktur logis dan matematis), play (pengalaman sosial dan interaksi pemain), dan culture (konteks budaya *game*).

Seiring dengan perkembangan video *game*, desain antarmuka (UI) menjadi faktor penting dalam menciptakan pengalaman yang menarik dan fungsional. Michał Malewicz (2021) menjelaskan bahwa UI merupakan representasi visual produk digital yang menjadi penghubung antara pengguna dan fungsionalitas produk. Dengan perancangan UI yang interaktif, sebuah *game* dapat lebih efektif dalam menyampaikan pesan dan tujuan yang diusungnya. Hal ini sejalan dengan pandangan Tindaon (2017:47-48) yang menyatakan bahwa penyampaian informasi hanya melalui kata-kata sangat kurang efektif. Sebaliknya, video sebagai media audio visual mampu membantu penyuluhan karena pesan disampaikan lebih jelas dan mudah diterima masyarakat. Maulana dalam Lestari, Nurhaeni, dan Hayati (2018:35) turut memperkuat argumen ini, menjelaskan bahwa media video dapat menyalurkan pengetahuan secara lebih maksimal ke otak. Ini karena video memberikan gambaran yang lebih nyata, meningkatkan retensi memori, serta menarik perhatian melalui gabungan suara dan gambar bergerak, sehingga lebih mudah diingat dibandingkan media lain.

Salah satu isu penting yang dapat disampaikan melalui video *game* adalah kesadaran akan kekerasan terhadap anak, khususnya dampak kekerasan fisik. Anak merupakan aset penting bagi masa depan bangsa, sebagaimana diatur dalam UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak. Namun, realitas menunjukkan bahwa hak dan kesejahteraan anak kerap terabaikan, membuat mereka rentan terhadap berbagai bentuk kekerasan.

Kekerasan terhadap anak (*child abuse*), sebagaimana dijelaskan oleh Richard J. Gelles (2004), sering dilakukan oleh orang yang bertanggung jawab atas anak, seperti orang tua atau pengasuh, dengan dampak jangka panjang terhadap perkembangan anak. Meskipun kekerasan anak meliputi fisik, seksual, emosional, dan penelantaran, penelitian ini secara spesifik berfokus pada kekerasan fisik yang seringkali menimbulkan luka yang terlihat dan trauma mendalam. Statistik dari Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (PPPA) mencatat 19.628 korban anak pada tahun 2024, dengan peningkatan kasus signifikan di beberapa daerah, seperti Kota Jambi. Ini menunjukkan masih kurangnya kesadaran masyarakat terhadap dampak buruk kekerasan, terutama fisik, pada anak.

Salah satu penyebab utama kekerasan terhadap anak adalah kurangnya pemahaman orang tua tentang pola asuh yang baik. Banyak yang masih percaya bahwa kekerasan adalah cara efektif untuk mendisiplinkan anak. Penelitian Silvia Nova (2020) menunjukkan bahwa mayoritas remaja pernah mengalami kekerasan verbal, seperti dibentak atau dihina. Faktor tradisi, masalah psikologis, dan ketidaktahuan turut memperburuk situasi ini, menyebabkan dampak luas baik secara fisik maupun psikologis bagi anak, termasuk trauma mental seperti depresi, kecemasan, atau bahkan kecenderungan bunuh diri. Secara sosial, mereka juga mengalami kesulitan dalam berinteraksi dan belajar.

Fenomena ini diperparah dengan kurangnya informasi yang memadai dan efektif kepada masyarakat luas mengenai bahaya dan cara pencegahan kekerasan terhadap anak. Studi menunjukkan bahwa salah satu penyebab meningkatnya kasus kekerasan anak adalah minimnya informasi tentang pentingnya menghentikan kekerasan anak (Raharja, 2022). Banyak orang tua, misalnya, masih memiliki kesadaran dan pengetahuan hukum yang lemah terkait kekerasan pada anak, bahkan menganggapnya sebagai metode disiplin yang wajar (Swara Kendal, 2022). Kondisi ini menggarisbawahi kebutuhan mendesak akan media edukasi yang inovatif untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran masyarakat secara menyeluruh.

Pemanfaatan game interaktif merupakan solusi efektif untuk mengatasi isu kekerasan fisik pada anak. Penelitian ini berfokus pada perancangan desain antarmuka (UI) game yang mengangkat tema dampak kekerasan fisik terhadap anak. Target audiens penelitian ini adalah dewasa awal berusia 19-25 tahun (Gen Z). Pemilihan kelompok usia ini didasarkan pada fakta bahwa mereka merupakan demografi pemain game yang signifikan. Pada fase dewasa awal, individu berada dalam masa krusial pembentukan karakter, pengambilan keputusan penting terkait masa depan, dan bahkan mempersiapkan diri untuk berperan sebagai orang tua atau figur pendidik.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, diantaranya adalah :

1. Kurangnya media *game* dalam topik dampak kekerasan fisik terhadap anak.
2. Media informasi tentang dampak kekerasan fisik terhadap anak dianggap kurang menarik.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah adalah pernyataan atau pertanyaan yang jelas dan spesifik yang menggambarkan isu atau topik yang ingin diteliti atau dipecahkan dalam sebuah penelitian. Seperti yang telah dijelaskan di atas :

1. Bagaimana merancang desain antarmuka *Game* yang interaktif?
2. Bagaimana merancang desain *User Interface* (UI) agar dapat digunakan dalam sebuah *game* bertemakan dampak kekerasan fisik terhadap anak?

### 1.3 Ruang Lingkup

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian dapat terfokuskan dengan baik. Tulis dalam point-point yang menyatakan batasan masalah pada penelitian sebagai berikut:

a. What

Penulis akan melakukan perancangan desain antarmuka untuk *game* bertemakan kekerasan fisik terhadap anak

b. Where

Perancangan ini dilakukan di daerah Kota Bandung, Jawa Barat.

c. When

Perancangan ini dilakukan sejak bulan September 2024 hingga Juni 2025.

d. Why

*User Interface* adalah salah satu unsur penting dalam *game* karena membantu player dalam menerima informasi dan menambahkan unsur estetika *game*. Selain itu, perancangan desain antarmuka yang tepat dapat membantu menekankan pada pemain tentang dampak kekerasan fisik terhadap anak.

e. Who

Target dari hasil perancangan media *game* ini adalah masyarakat Kota Bandung dengan umur 19-25 (dewasa awal)

f. How

Penulis akan bertindak sebagai perancang desain antarmuka *game* tentang dampak kekerasan fisik terhadap anak.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan jawaban dari masalah. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana merancang desain antarmuka interaktif untuk *Game Bertemakan Dampak Kekerasan Fisik* pada anak.

## **1.5 Metode Penelitian**

Penulis menggunakan *Exploratory Sequential Mixed Methods Design* dimana peneliti pertama-tama memulai dengan fase penelitian kualitatif dengan cara wawancara semi terstruktur dan studi literatur untuk mengeksplorasi pandangan peserta dan masalah/fenomena yang sedang diteliti. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis dan informasi tersebut digunakan untuk membangun fase kuantitatif yang kedua dengan survei dan karya sejenis. Analisis yang digunakan adalah analisis grafik, dan uji validitas.

### **1.5.1 Teknik Pengumpulan Data**

#### **A. Sumber Data Primer**

- **Wawancara**

Menurut (Prof. Dr. Sugiyono, 2013) Wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan dalam suatu topik tertentu. Penelitian dilakukan dengan wawancara dengan ahli di bidangnya. Di antaranya adalah psikolog anak, khalayak sasaran, dan desainer antarmuka.

- **Studi Literatur**

Menurut John W. Creswell, studi literatur adalah tinjauan terhadap literatur atau kajian yang relevan dengan topik penelitian yang dilakukan sebelum atau selama proses penelitian. Peneliti akan mempelajari lebih dalam topik ini dari sumber literatur (buku, jurnal, undang-undang, artikel).

- **Observasi**

Menurut Sugiyono (2019), observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung perilaku, proses kerja, atau hal-hal yang berkaitan dengan masalah yang sedang diteliti. Dalam hal ini, peneliti mengobservasi *game-game* sejenis untuk mendapatkan data sebagai panduan merancang desain antarmuka

- **Survei**

Dalam mengumpulkan data yang peneliti butuhkan, peneliti akan melakukan survei tidak langsung melalui penyebaran kuesioner terhadap masyarakat dewasa awal Kota Bandung tentang tipe-tipe desain antarmuka apa yang menurut mereka menarik.

## **B. Sumber Data Sekunder**

### **a. Data Statistik**

Menurut Anto Dajan, statistik merupakan data berbentuk kuantitatif, baik yang belum diorganisir maupun yang telah disusun dalam tabel. Sementara menurut Croxton dan Cowden, statistik adalah suatu metode yang digunakan untuk mengumpulkan, mengelola, menyajikan, serta menginterpretasikan data dalam bentuk angka. Peneliti berencana untuk meminta data statistik kekerasan pada anak di daerah Kota Bandung di lembaga perlindungan anak.

### **b. Publikasi Ilmiah**

Publikasi ilmiah adalah proses penyebaran hasil penelitian atau telaah ilmiah melalui jurnal atau media akademik setelah melalui proses evaluasi oleh para ahli di bidangnya. Tujuannya adalah untuk menyebarkan pengetahuan, meningkatkan reputasi penulis dan institusi, serta berkontribusi pada perkembangan ilmu pengetahuan. (Muhardi, dkk, 2022)

## **1.5.2 Teknik Analisis Data**

### **A. Analisis Model Miles dan Huberman**

Miles and Huberman (1984), mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu data reduction, data display, dan conclusion drawing/verification.

### **B. Analisis Grafik**

Santosa (2017) dalam *Metodologi Penelitian Bisnis dan Statistik* menjelaskan bahwa grafik adalah alat penting dalam statistik yang digunakan untuk mendeskripsikan data secara visual. Analisis grafik memungkinkan peneliti untuk melihat distribusi data, tren, dan hubungan antar variabel. Santosa juga menekankan pentingnya memilih jenis grafik yang tepat untuk tujuan tertentu, misalnya menggunakan grafik batang untuk perbandingan kategori atau grafik garis untuk melihat tren dari waktu ke waktu.

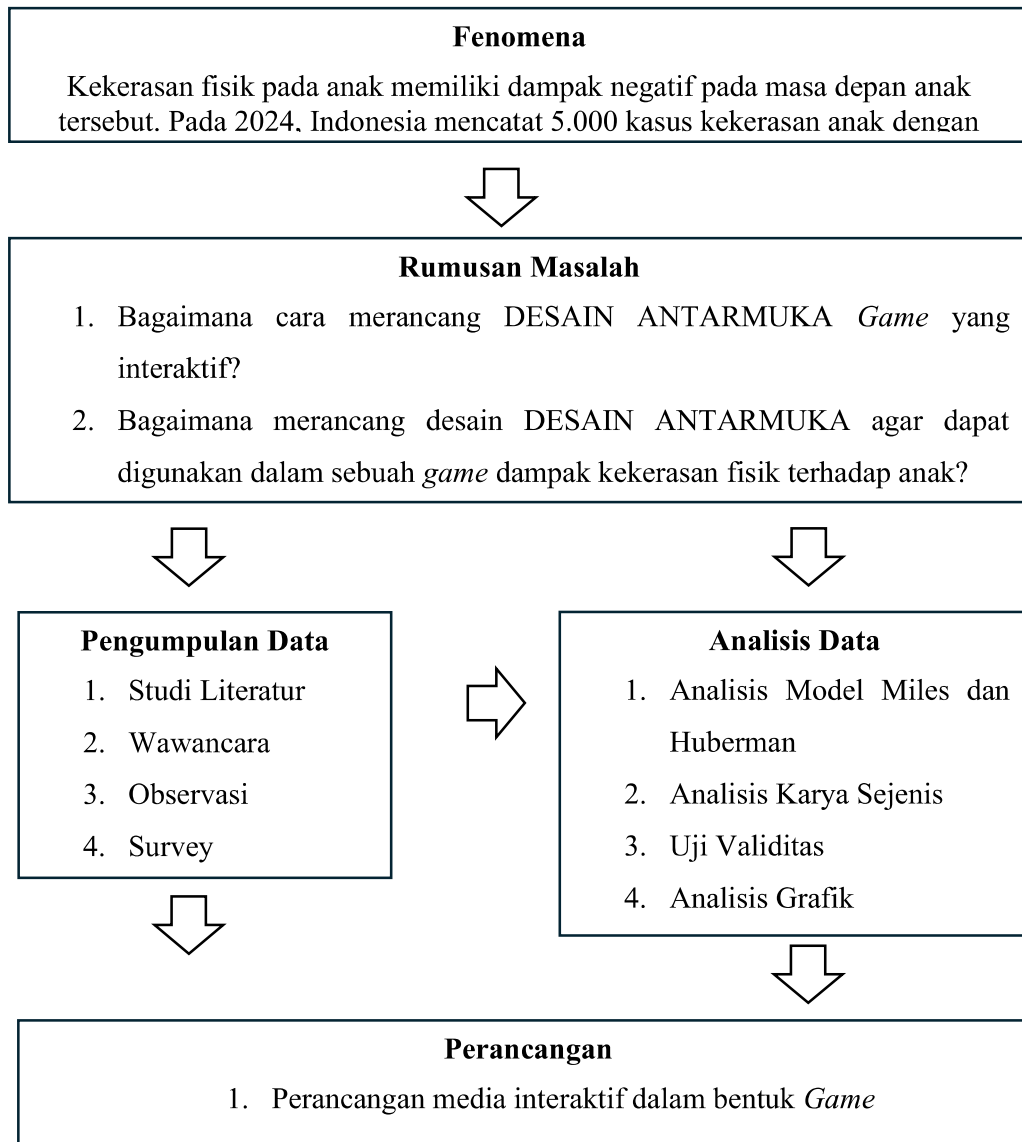
### **C. Uji Validitas**

Menurut Sugiyono (2018:267), uji validitas merupakan proses untuk memastikan kesesuaian antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sebenarnya terjadi pada subjek penelitian. Uji ini digunakan untuk menilai sejauh mana instrumen, seperti kuesioner, mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Suatu kuesioner dinyatakan valid apabila butir-butir pertanyaannya benar-benar dapat menggambarkan variabel yang diteliti. Dalam pengujian validitas, jika nilai  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel pada tingkat signifikansi 0,05, maka instrumen tersebut dianggap valid. Sebaliknya, jika  $r$  hitung lebih kecil dari  $r$  tabel, maka instrumen tersebut tidak valid.

### **D. Analisis Karya Sejenis**

Analisis karya sejenis adalah proses mengkaji dan membandingkan suatu karya dengan karya lain yang memiliki kesamaan dalam genre, tema, gaya, atau konteks. Tujuannya adalah untuk memahami karakteristik, keunikan, serta kelebihan dan kekurangan masing-masing karya, terutama dalam sisi desain antarmuka. Pendekatan ini membantu memperkaya pemahaman terhadap karya tersebut dalam hubungannya dengan karya-karya lain yang relevan, sekaligus memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang aspek estetika, elemen *User Interface*, atau teknik kreatifnya.

## 1.6 Kerangka Penelitian



## 1.7 Pembabakan

### 1. BAB I – PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, metodologi, kerangka penelitian dan pembabakan penulisan perancangan karya desain antarmuka *game* bertema dampak kekerasan fisik pada anak.

### 2. BAB II – LANDASAN TEORI

Berisi teori-teori yang berkaitan dengan perancangan karya, pada bagian ini dibagi menjadi 4 sub bab, di antaranya adalah teori *game*, *User Interface*, Desain Visual, dan teori kekerasan pada anak.

### 3. BAB III – DATA DAN ANALISIS

Berisi data yang diambil dari wawancara, studi literatur, analisis karya sejenis, survey dan hasil analisisnya yang akan digunakan sebagai dasar perancangan. Pada bab ini penulis menggunakan metode analisis campuran.

### 4. BAB IV – KONSEP DAN PERANCANGAN

Berisi hasil karya yang dirancang dari implementasi data dan landasan teori. Dalam bab ini, penulis akan melakukan perancangan sesuai dengan teori *5 plane*.

### 5. BAB V – PENUTUP

Berisi kesimpulan dari penelitian yang sudah dilakukan dan memaparkan jawaban dari pertanyaan yang dipaparkan di pendahuluan. Perancang juga menyampaikan saran untuk penelitian selanjutnya.

.