

PERANCANGAN USER INTERFACE (UI) UNTUK GAME BERTEMA DAMPAK KEKERASAN FISIK ANAK

Designing a User Interface (UI) for a Game on the Impact of Physical Child Abuse

Munandar Ibnu Wicaksono¹, Irfan Dwi Rahardianto², Muhammad Adharamadinka³

^{1,2,3}Program Studi S1 Desain komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom

munandaribnu@student.telkomuniversity.ac.id¹, dwirahardianto@telkomuniversity.ac.id², ramadinka@telkomuniversity.ac.id³

Penelitian ini merancang desain antarmuka (UI) interaktif untuk game edukasi tentang dampak kekerasan fisik terhadap anak, menargetkan dewasa awal di Kota Bandung. Permasalahan utama adalah tingginya kasus kekerasan anak dan minimnya media digital yang menarik untuk edukasi. Dengan menggunakan metode Exploratory Sequential Mixed Methods (wawancara, studi literatur, survei preferensi, analisis karya sejenis), penelitian mengidentifikasi kebutuhan akan media inovatif seperti game sebagai media informasi yang bertemakan dampak kekerasan fisik anak. Perancangan UI game "Lasting Wounds" didasarkan pada prinsip-prinsip UI dan preferensi khalayak, mengambil aspek-aspek UI dari game seperti tipe, dan unsur UI. Penelitian ini menghasilkan tampilan menarik dengan simbolisme mendalam (objek rumah, elemen kertas kotor) yang menggambarkan trauma fisik dan psikologis. Pendekatan dilakukan dengan hati-hati dikarenakan sensitivitas dan tema dari topik penelitian. Hasilnya adalah UI yang menarik dan UX yang nyaman. Penelitian ini menyarankan perencanaan dan durasi pengerjaan yang lebih matang untuk proyek serupa di masa depan, mengingat kompleksitas topik yang sensitif.

Kata Kunci: Desain antarmuka, Game, Kekerasan Anak

This research project focuses on designing an interactive user interface (UI) for an educational game about the impact of physical child abuse, specifically targeting young adults in Bandung City. The core problem addressed is the high incidence of child abuse cases coupled with a scarcity of engaging digital media for education on this topic. Utilizing an Exploratory Sequential Mixed Methods approach (involving interviews, literature reviews, preference surveys, and analysis of similar works), the research identified a strong need for innovative educational media, such as games as a information media with physical child abuse theme. The UI design for the game, tentatively titled "Lasting Wounds," was developed based on established UI principles and audience preferences. The resulting interface aims to be visually appealing, incorporating deep symbolism (e.g., house objects, soiled paper elements) to represent both physical and psychological trauma. The researcher approach this theme with caution because the nature of the theme of the research. The outcome is an engaging UI that provides a comfortable User Experience (UX). This research suggests that future similar projects, given the complexity and sensitive nature of the topic, would benefit from more thorough planning and extended development durations.

Keywords: User Interface; Game; Child Abuse;

PENDAHULUAN

Pemanfaatan video game menjadi media edukasi interaktif memiliki potensi besar di era modern, terutama dalam menyampaikan isu sensitif seperti dampak kekerasan fisik terhadap anak. Dengan perkiraan 192,1 juta pemain game di Indonesia pada tahun 2025 dan demografi muda yang dominan (43% Gen Z bermain game setiap hari), game sangat relevan untuk menjangkau audiens luas. Ian Bogost, serta Salen dan Zimmerman (2004), menegaskan bahwa game adalah sistem interaktif yang efektif dalam menyalurkan informasi melalui rules (struktur logis), play (pengalaman interaksi), dan culture (konteks budaya).

Seiring perkembangannya, desain antarmuka (UI) memegang peran krusial dalam menciptakan pengalaman menarik dan fungsional. Michał Malewicz (2021) menjelaskan UI sebagai penghubung visual antara pengguna dan fungsionalitas produk. UI yang interaktif memungkinkan game menyampaikan pesan lebih efektif, sejalan dengan pandangan Tindaon (2017) dan Maulana (dalam Lestari, Nurhaeni, & Hayati, 2018) bahwa media audiovisual lebih unggul dari sekadar kata-kata dalam menyalurkan pengetahuan, meningkatkan retensi memori, dan menarik perhatian.

Salah satu isu penting yang bisa diangkat melalui game adalah kesadaran akan kekerasan terhadap anak, khususnya dampak fisik. Anak adalah aset bangsa (UU No. 23 Tahun 2002), namun rentan terhadap kekerasan. Richard J. Gelles (2004) menjelaskan kekerasan anak sering dilakukan oleh orang dewasa yang bertanggung jawab, dengan dampak jangka panjang. Penelitian ini fokus pada kekerasan fisik yang sering menimbulkan luka terlihat dan trauma mendalam. Statistik PPPA mencatat 19.628 korban anak pada tahun 2024,

menunjukkan kurangnya kesadaran masyarakat. Penyebab utama kekerasan ini adalah kurangnya pemahaman orang tua tentang pola asuh yang baik, keyakinan bahwa kekerasan adalah disiplin efektif, serta faktor tradisi, psikologis, dan ketidaktahuan. Ini menyebabkan dampak fisik dan psikologis luas, termasuk trauma mental seperti depresi dan kesulitan sosial (Silvia Nova, 2020). Fenomena ini diperparah oleh minimnya informasi efektif mengenai pencegahan kekerasan anak (Raharja, 2022), bahkan banyak orang tua menganggapnya sebagai metode disiplin wajar (Swara Kendal, 2022).

Melihat permasalahan ini, pengembangan media interaktif seperti game menjadi solusi efektif. Penelitian ini bertujuan merancang desain antarmuka (UI) untuk game bertema dampak kekerasan fisik terhadap anak, yang ditargetkan spesifik untuk dewasa awal berusia 19-25 tahun. Pemilihan audiens ini krusial karena pada fase ini individu berada dalam masa pembentukan karakter, pengambilan keputusan penting, dan persiapan menjadi orang tua.

DASAR PEMIKIRAN

1. Game

Permainan adalah aktivitas pemecahan masalah yang menyenangkan, di mana individu mempelajari hal-hal baru dengan berinteraksi dengan berbagai elemen untuk menemukan solusi. Melalui proses ini, pemain memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pandangan baru. Dalam perancangan game, Formal Elements seperti Player, Objective, Procedures, Rules, Resources, Conflict, Boundaries, dan Outcome (Rahadianto et al., 2022) adalah struktur dasar yang membentuk pengalaman bermain yang efektif dan bermakna.

2. User Interface

User Interface (UI) adalah representasi visual dari sebuah produk digital. Contoh penggunaannya yang jelas adalah pada aplikasi dan situs web. UI berfungsi sebagai penghubung antara pengguna dan fungsi suatu produk, membantu mencapai hasil yang diinginkan melalui serangkaian interaksi manusia-mesin. UI terdiri dari rangkaian teks, bentuk, grafik, dan foto yang digabungkan sedemikian rupa sehingga memungkinkan interaksi yang lancar dan alami.

Berdasarkan buku *Systems Analysis & Design, An Object-Oriented Approach with UML, 5th Edition*, berikut adalah beberapa prinsip utama dalam desain UI:

- **Tata Letak Layar:** Elemen-elemen pada layar harus diatur agar terlihat terstruktur dan mudah dinavigasi.
- **Kesadaran Konten:** Pengguna perlu memahami informasi yang disajikan dengan mudah, termasuk fungsi dan makna setiap elemen di layar.

- **Estetika:** Tampilan antarmuka tidak hanya harus fungsional, tetapi juga menarik dan nyaman secara visual, menciptakan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna.
- **Pengalaman Pengguna:** Desain harus mempermudah pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi, baik bagi pemula maupun pengguna berpengalaman. Ini mencakup:
 - **Kemudahan Belajar:** Antarmuka harus mudah dipahami oleh pengguna yang belum berpengalaman.
 - **Kemudahan Penggunaan:** Bagi pengguna ahli atau sistem yang lebih spesifik, interaksi harus efisien.
- **Konsistensi:** Desain antarmuka sebaiknya seragam dalam tampilan dan fungsi di seluruh aplikasi untuk menciptakan pengalaman yang terpadu.
- **Upaya Pengguna yang Minimal:** Antarmuka harus dirancang agar pengguna dapat menyelesaikan tugas dengan sedikit usaha. Salah satu aturan yang sering digunakan adalah aturan tiga klik, yang menyarankan pengguna dapat mengakses informasi dari menu utama dalam tiga klik atau kurang.

Tipografi adalah seni memperkaya karakter desain melalui pengaturan ukuran huruf, warna, gaya, dan proporsi, sambil tetap menjaga kejelasan informasi. Lebih dari sekadar media komunikasi, tipografi juga mampu menyampaikan emosi.

Zainudin (2021) mengelompokkan jenis huruf ke dalam empat kategori utama:

a. Serif

Serif adalah jenis huruf dengan garis atau goresan kecil di ujung setiap huruf. Ciri khasnya meliputi variasi garis tebal-tipis, ujung yang tajam, serta kesan klasik, elegan, dan tegas. Serif dibagi menjadi tiga subkategori:

- **Serif Old Style:** Kontras rendah antara garis tebal dan tipis, dengan sumbu simetri miring ke kiri. Contoh: Bembo, Garamond, Goudy, Palatino, dan Times.
- **Serif Transitional:** Berada di antara gaya *old style* dan *modern*, dengan kontras yang lebih mencolok dan sumbu simetri hampir vertikal. Contoh: Caslon, Janson, Caledonia, dan Baskerville.
- **Serif Modern:** Kontras tinggi antara garis tebal dan tipis, serta sumbu simetri tegak lurus. Contoh: Bodoni, Didot, dan Modern No.20.

b. Sans Serif

Sans Serif adalah jenis huruf yang tidak memiliki goresan tambahan di ujung hurufnya, memberikan

kesan sederhana dan modern. Contoh: Helvetica, Universe, Gill Sans, Grotesque, dan Futura.

c. Script

Script adalah jenis huruf yang terinspirasi dari tulisan tangan, dengan gaya yang lebih fleksibel dan dekoratif. Contoh: Brush Script, Kaufmann, dan Mistral.

d. Dekoratif/Digital

Dekoratif/Digital adalah huruf dengan karakteristik unik yang dirancang untuk menonjolkan aspek visual tertentu dan meningkatkan daya tarik publikasi. Contoh: Jokerman, Papyrus, Ravie, Showcard Gothic, dan Snap ITC.

Warna adalah elemen desain yang menggabungkan seni, ilmu, dan akal sehat, bukan hanya untuk estetika, tetapi juga untuk menyampaikan pesan atau tujuan. Sama seperti jenis huruf atau ukuran, warna dapat menciptakan hierarki visual dan menggunakan kontras untuk membuat pesan lebih jelas. Penggunaan warna yang tidak konsisten dapat mengurangi efektivitas desain.

Warna juga memengaruhi system state dalam desain antarmuka, yaitu representasi visual status aplikasi kepada pengguna. Ada empat jenis system state:

- **Positive** (success/confirmation): Mengindikasikan keberhasilan tindakan atau proses.
- **Negative** (error/failure): Menunjukkan kesalahan atau kegagalan dalam suatu aksi.
- **Neutral**: Mengacu pada status tanpa konotasi positif atau negatif yang signifikan.
- **Warning**: Memberikan informasi tentang potensi masalah yang memerlukan perhatian lebih lanjut, bertujuan mencegah kesalahan atau memberikan informasi penting untuk tindakan pengguna.

Menurut Jesse James Garrett (2002) dalam bukunya *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web*, ada lima lapisan pengalaman pengguna yang saling berkaitan:

- **Strategi (Strategy)**: Ini adalah fondasi paling dasar. Pada lapisan ini, kita menentukan tujuan produk dan memahami kebutuhan pengguna. Ini menjawab

pertanyaan "Mengapa produk ini ada?" dan "Apa manfaat yang ingin dicapai?".

- **Lingkup (Scope)**: Setelah strategi jelas, kita mendefinisikan fitur dan fungsi produk berdasarkan kebutuhan yang telah diidentifikasi. Ini adalah tahap di mana kita memutuskan apa saja yang akan dimasukkan atau dikecualikan dari produk.
- **Struktur (Structure)**: Lapisan ini fokus pada pengorganisasian konten dan interaksi. Kita menyusun arsitektur informasi atau alur interaksi pengguna sehingga mereka dapat mencapai tujuannya dengan mudah dan efisien.
- **Kerangka (Skeleton)**: Ini adalah manifestasi konkret dari struktur abstrak situs atau aplikasi, seringkali dalam bentuk wireframe atau prototipe sederhana. Di sini, elemen UI seperti tombol, teks, dan gambar diatur untuk memudahkan navigasi pengguna.
- **Permukaan (Surface)**: Lapisan teratas ini berfokus pada merancang elemen visual yang estetis dan selaras dengan brand. Tujuannya adalah menciptakan kesan visual yang menarik dan mendukung fungsi keseluruhan produk.

Grid system berfungsi sebagai alat penting dalam penempatan elemen desain, membantu desainer membuat keputusan yang lebih mudah dan tepat. Dengan memanfaatkan grid, desainer dapat mencapai pendekatan yang lebih terencana, menghasilkan akurasi tinggi dalam menempatkan elemen pada halaman, baik dari segi ukuran maupun proporsi ruang (Ambrose & Harris, 2011).

3. Desain Visual

Menurut Alex W. White, desain visual terdiri dari tujuh komponen penting yang bekerja sama untuk menciptakan komposisi yang efektif dan menarik:

- **Ruang (Space)**: Ini adalah area di sekitar dan di antara elemen desain. Penggunaan ruang yang tepat membantu menciptakan hierarki visual dan memberikan keseimbangan pada keseluruhan komposisi.
- **Bentuk (Shape)**: Bentuk adalah kontur atau siluet dari objek dalam desain. Bentuk bisa menciptakan kesan tertentu dan menambah struktur visual.
- **Garis (Line)**: Garis berfungsi untuk mengarahkan pandangan pengguna dan menciptakan struktur. Garis juga bisa menambahkan gerakan atau membagi ruang dalam desain.
- **Warna (Color)**: Warna memberikan emosi dan identitas pada desain. Pemilihan dan kombinasi warna yang tepat dapat memperkuat pesan visual dan menarik perhatian pengguna.

- **Tekstur (Texture):** Tekstur menambahkan kedalaman dan kesan tiga dimensi pada desain. Tekstur bisa berupa pola visual yang memberikan nuansa tertentu pada permukaan objek.
- **Ukuran (Size):** Ukuran mengacu pada dimensi relatif dari elemen-elemen dalam desain. Ini membantu menetapkan hierarki dan menarik perhatian ke elemen yang lebih penting.
- **Nilai (Value):** Nilai adalah tingkat terang atau gelap dari suatu elemen. Ini menciptakan kontras dan membantu memperjelas bentuk serta tekstur, sehingga menciptakan kedalaman visual dalam komposisi.

4. Dampak Kekerasan Fisik Anak

Kekerasan fisik pada anak adalah tindakan disengaja yang menyebabkan rasa sakit atau cedera tubuh, seperti memukul, mencubit, atau menendang (Abu Huraerah, 2018). Ini berbeda dengan kekerasan psikis yang lebih fokus pada penghinaan atau intimidasi.

e. Faktor Pemicu

Kekerasan fisik ini dipengaruhi oleh berbagai faktor kompleks:

1. **Karakteristik Anak:** Anak dengan cacat tubuh, gangguan perilaku, atau kurangnya pemahaman hak, serta ketergantungan pada orang dewasa, rentan menjadi korban.
2. **Kondisi Keluarga:** Lingkungan keluarga tidak stabil (misalnya, *broken home*), tekanan ekonomi, kemiskinan, dan pengangguran orang tua dapat memicu kekerasan.
3. **Kondisi Psikologis Orang Tua:** Ketidakmatangan psikologis, gangguan mental, depresi, serta kecanduan alkohol atau obat-obatan pada anggota keluarga meningkatkan risiko (Suharto, 1997; Rusmil, 2004).
4. **Faktor Sosial:** Lingkungan kumuh, kemiskinan struktural, dan lemahnya sistem perlindungan hukum juga memperburuk risiko.

f. Dampak Kekerasan Fisik

Kekerasan fisik berdampak luas pada perkembangan anak, baik secara langsung maupun jangka panjang:

g. Dampak Fisik dan Medis Langsung

Dampak langsung meliputi berbagai cedera:

- **Cedera Minor:** Memar, goresan, luka lecet.
- **Cedera Mayor:** Luka bakar, patah tulang, kerusakan organ internal, cedera kepala serius seperti perdarahan

otak atau *Shaken Baby Syndrome* yang bisa menyebabkan kerusakan neurologis permanen (Abu Huraerah, 2018).

- **Konsekuensi Paling Fatal:** Cacat permanen atau bahkan kematian (Priatmoko, 2003; Abu Huraerah, 2018).

h. Dampak Psikologis dan Perkembangan Kognitif

Kekerasan memicu respons stres. Rasa takut dapat muncul di situasi aman yang menyerupai trauma masa lalu, memicu respons 'lawan atau lari' (*fight-or-flight*) yang maladaptif (misalnya, berteriak, sulit tidur, agresi). Sebaliknya, pengalaman ketidakberdayaan dapat menyebabkan respons 'membeku' (*freeze response*) saat menghadapi ancaman baru, memicu gejala internalisasi ketidakmampuan bergerak yang persisten.

i. Dampak Sosial dan Relasional Jangka Panjang

Kekerasan merusak kemampuan anak membangun hubungan sosial sehat (Gelles, 2004):

- **Keterampilan Sosial:** Kesulitan berinteraksi dengan teman sebaya dan orang lain di kemudian hari.
- **Perilaku Maladaptif:** Peningkatan risiko penyalahgunaan zat seperti alkohol dan narkoba sebagai mekanisme koping.
- **Dampak Intergenerasi:** Korban kekerasan berisiko lebih tinggi kesulitan menjadi orang tua yang baik, berpotensi melanggengkan siklus kekerasan (Priatmoko, 2003).

Singkatnya, kekerasan fisik pada anak adalah masalah multifaset yang memerlukan pemahaman mendalam tentang penyebab, cedera fisik, serta konsekuensi psikologis dan sosial jangka panjangnya. Dampak ini secara signifikan memengaruhi kemampuan anak untuk tumbuh menjadi individu yang sehat dan produktif (Gelles, 2004), menekankan pentingnya pencegahan dan intervensi komprehensif.

DATA DAN ANALISIS

A. Data Wawancara

a. Wawancara Psikolog Tentang Kekerasan Anak

Ketiga wawancara menyoroti bahwa kekerasan terhadap anak memiliki dampak negatif signifikan pada kesehatan fisik, psikologis, dan perkembangan sosial anak. Kekerasan dapat berupa fisik, emosional, seksual, atau penelantaran, dengan faktor penyebab utama meliputi budaya patriarki, stres ekonomi, pola pengasuhan lintas generasi, dan kurangnya regulasi emosi orang tua. Anak korban kekerasan sering menghadapi trauma jangka panjang, yang memengaruhi cara mereka memandang dunia, regulasi emosi, dan hubungan sosial. Penanganan

memerlukan pendekatan khusus seperti terapi psikologis, edukasi parenting, dan dukungan sosial. Kesadaran masyarakat dan upaya pencegahan melalui edukasi sejak dini sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang aman bagi anak-anak.

b. Wawancara Ahli Desain Antarmuka :

UI berfokus pada elemen visual seperti warna, tata letak, dan hierarki informasi. Aspek seperti aksesibilitas, konsistensi desain, dan feedback pengguna sangat penting dalam proses desain. Kolaborasi tim dan penggunaan design system membantu menjaga keselarasan gaya visual. Desain antarmuka yang baik tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga fungsional, mudah dipahami, dan memberikan pengalaman bermain yang nyaman bagi pengguna.

c. Wawancara Khalayak Sasar

Wawancara dengan Cinta Virly dan Hadya Anjani menunjukkan bahwa kekerasan terhadap anak, baik fisik maupun verbal, meninggalkan dampak psikologis jangka panjang. Cinta mengalami stres berkepanjangan dan lebih terpengaruh oleh kekerasan verbal, sementara Hadya mengembangkan sikap acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitarnya. Kekerasan dalam keluarga juga sering kali diwariskan dari generasi ke generasi, di mana keduanya menduga perilaku kasar orang tua mereka dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti stres ekonomi atau pola asuh yang diterima sebelumnya. Dalam menghadapi trauma, Cinta mencoba terapi dan self-help, sedangkan Hadya memilih menjaga jarak emosional dari keluarganya. Meskipun mereka menolak kekerasan yang tidak perlu, keduanya masih menganggap beberapa bentuk pendisiplinan ringan dapat diterima dalam situasi tertentu. Secara keseluruhan, wawancara ini menegaskan bahwa kekerasan terhadap anak tidak hanya berdampak sesaat, tetapi juga dapat membentuk pola pikir dan perilaku seseorang di masa depan.

B. Data Analisis Karya Sejenis

Dalam perancangan, peneliti akan menggunakan analisis karya sejenis untuk dijadikan acuan dan pertanyaan survey.

- **Little Misfortune**

Little Misfortune secara cerdas menggunakan desain UI yang "polos" dan kekanak-kanakan untuk mengelabui pemain, sambil tetap mempertahankan narasi yang mendalam. Pengembang memilih UI non-diegetic minimalis agar fokus pemain tetap pada cerita, namun ada momen UI diegetic yang melibatkan karakter langsung, seperti saat Misfortune menyatukan kembali vas. Game ini juga memanfaatkan efek meta seperti fade-out layar hitam untuk respawn dan isyarat spasial untuk objek interaktif penting. Tata letak UI dirancang untuk efisiensi dan kejelasan, menempatkan status karakter di kiri atas dan informasi utama di tengah, serta memudahkan pemain memahami minigame. Estetika keseluruhan didukung ilustrasi krayon dan pensil warna yang memperkuat tema

kekanak-kanakan, sementara navigasi menu yang simpel dan konsisten dengan konfirmasi satu tombol meminimalkan usaha pengguna. Palet warna hangat turut mendukung kesan menipu, dan umpan balik sistem yang jelas diberikan melalui efek glitch untuk dialog penting, notifikasi bantuan/peringatan, dan efek glitter untuk kondisi positif.

- **Paper Ghost Stories, Third Eye Open**

Paper Ghost Stories: Third Eye Open menunjukkan perhatian detail pada UI yang mendukung suasana horor dan imersi. Penggunaan white space luas pada pop-up item meminimalkan gangguan, sementara menu jeda didesain kohesif dengan palet warna dan gaya jimat yang selaras tema, menciptakan kesatuan visual imersif. Tata letak cerita mendorong pemain membaca deskripsi sebelum melanjutkan, memastikan informasi terserap baik. Dalam interaksi, game ini memanfaatkan prinsip UI efektif: pada QTE, bidang pilihan dialog dan garis arah tombol memberikan panduan visual jelas, sementara tata letak dialog mengadopsi keseimbangan simetris. Palet warna pucat dipadukan dengan warna cerah untuk menarik fokus, dan hierarki visual jelas terlihat pada tab pop-up dengan dua level informasi terstruktur. Game ini juga memakai notifikasi nama area yang hanya disadari pemain untuk menjaga imersi, serta tab jurnal untuk melacak quest. Efek visual seperti vignette dan gradasi merah saat jumpscare menambah ketegangan. Menariknya, ikon status musuh ditempatkan langsung di dunia game sebagai elemen diegetic UI, meningkatkan awareness tanpa mengganggu imersi. Terakhir, penggunaan huruf sans-serif pada teks memberikan kesan tulisan tangan yang personal pada antarmuka.

- **Fran Bow**

Fran Bow mendesain antarmuka pengguna dengan cermat untuk memperkuat atmosfer gelap dan psikologis permainan. Dalam hal tipografi, game ini memadukan font dekoratif bergaya tulisan tangan anak-anak untuk nuansa polos Fran, dengan font serif dalam dialog dan cerita awal yang memberi kesan tegas dan serius pada narasi yang mengganggu. Meskipun palet warna dominan gelap kecoklatan, UI Fran Bow memakai warna kontras demi keterbacaan optimal. Merah digunakan strategis untuk konfirmasi dialog atau indikasi negatif (misal, item tak bisa digabung), sering dengan menggelapkan layar. Sementara itu, putih menjadi indikator netral saat menerima item, dan kuning berfungsi sebagai tanda peringatan informasi penting.

Game ini juga piawai memadukan elemen UI diegetic dan non-diegetic. Elemen non-diegetic, seperti ikon penyimpanan, ikon "inner dialogue", atau penanda lokasi yang bisa dijelajahi, murni membantu pemain. Namun, Fran Bow juga menyertakan momen diegetic kuat, seperti minigame dari sudut pandang Fran, atau overlay merah darah saat Fran terluka di cutscene, menghubungkan UI langsung dengan narasi karakter. Yang paling menarik adalah pil merah yang berfungsi sebagai tombol perpindah realitas bagi pemain, namun efeknya juga dirasakan langsung oleh Fran dalam game, menjadikannya jembatan unik

antara kontrol pemain dan pengalaman naratif karakter. Secara keseluruhan, UI *Fran Bow* tak hanya navigasi, tapi integral dari pengalaman horor psikologisnya, memperkaya imersi pemain melalui desain yang koheren dan bermakna.

Data Hasil Survey

Tabel 1 Nilai tertinggi

Aspek	Game Tertinggi	Nilai Tertinggi
Layout	Little Misfortune	4.43
Content Awareness	Little Misfortune	4.53
Estetika	Paper Ghost Stories	4.45
kemudahan Belajar	Little Misfortune	4.37
Kemudahan Penggunaan	Paper Ghost Stories	4.43
Upaya Pengguna Minimal	Little Misfortune	4.39
Pengalaman Pengguna	Paper Ghost Stories	4.36

Inspirasi utama datang dari layout minimalis dan lega *Little Misfortune* yang memanfaatkan sedikit HUD (Heads-Up Display), mengedepankan prinsip diegetic untuk beberapa fiturnya. Ini berarti elemen antarmuka akan terintegrasi secara alami dalam dunia *game*, mengurangi gangguan visual dan memungkinkan pemain fokus sepenuhnya pada narasi. Kami akan menerapkan aspek content awareness dari *Little Misfortune* dengan menambahkan perubahan visual pada lingkungan yang dapat berinteraksi dengan pemain, sehingga interaktivitas terasa lebih organik dan intuitif.

Dari *Paper Ghost Stories*, kami akan mengadopsi estetika khas kertas sebagai medium visual utama, memberikan gaya yang unik dan kohesif. Konsep kemudahan belajar dari *Little Misfortune* akan diterapkan melalui hint dalam *game* dan umpan balik yang jelas dalam interaksi. Kami juga akan mengintegrasikan kemudahan penggunaan dari *Paper Ghost Stories* dengan menyertakan hint dan instruksi tertulis yang membantu pemain memahami mekanisme. Selain itu, upaya pengguna minimal dari *Little Misfortune* akan diadopsi dengan memberikan tujuan yang jelas tanpa memerlukan banyak langkah, menyederhanakan alur permainan.

KONSEP DAN PERANCANGAN

4.1. Strategy Plane

a. Data Observasi

Observasi dilakukan pada 3 karya sejenis yaitu *Little Misfortune*, *Paper Ghost Stories*, dan *Fran Bow*. Peneliti menggunakan landasan teori untuk menganalisisnya.

4.1.1 User Needs

Survei kebutuhan pengguna, yang dilakukan melalui kuesioner campuran, mengungkapkan beberapa temuan penting. Mayoritas responden adalah perempuan, dengan usia rata-rata 21,20 tahun dan rentang usia dominan antara 20–22 tahun. Terkait kepedulian, 22 responden sering melihat kekerasan fisik terhadap anak (memberikan nilai 5), dan mayoritas (21 sangat setuju, 29 cukup setuju) meyakini kekerasan anak tidak dapat ditoleransi. Selain itu, 47 responden setuju bahwa media digital yang membahas dampak kekerasan anak masih jarang ditemui. Peneliti juga menggunakan data preferensi dari hasil kuesioner.

4.1.2 Product Objectives

Tujuan yang diharapkan peneliti dari *game* ini adalah sebagai upaya mitigasi dalam bentuk media *game* untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan masyarakat tentang dampak kekerasan fisik terhadap anak. Terkhusus dewasa awal usia 19-25 tahun asal Bandung.

4.2 Scope Plane

Dalam tahap ini, perancang melakukan penentuan fitur dan konten yang diperlukan dalam merancang *game* bertema kekerasan fisik pada anak.

4.2.1 Platform dari perangkat

1. Platform dan perangkat

Perancangan dari desain antarmuka *game* bertema dampak kekerasan fisik terhadap anak menggunakan Windows 10 dengan spesifikasi layar beresolusi 1920x1080. Aplikasi yang digunakan adalah Figma dan Clip Studio Paint.

2. Fungsionalitas

Spesifikasi fungsionalitas ini menjelaskan setiap fitur yang dikembangkan dalam *game* bertema dampak kekerasan fisik pada anak.

Tabel 2. Spesifikasi Fungsionalitas

	Fungsi	Spesifikasi
1.	Main menu Start <i>game</i> Settings Credit Exit	<ul style="list-style-type: none"> Masuk pada menu utama <i>game</i> Memulai Permainan Melakukan pengaturan Audio dan Brightness Menampilkan perancang <i>game</i> Keluar dari <i>game</i>

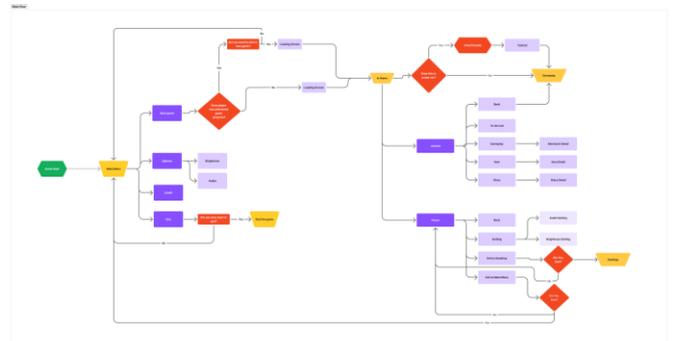
2.	Intro/cut scene	Pengenalan tentang <i>game</i> pada player yang berisi informasi cerita <i>game</i>
3.	In <i>game</i>	Memulai permainan
4.	Journal	<p>Pengenalan tentang <i>game</i> pada player yang berisi informasi dari <i>game</i> berupa</p> <ul style="list-style-type: none"> • To-Do List: Daftar misi atau tujuan yang harus diselesaikan, sebagai panduan langkah berikutnya. • Item List: Inventaris digital semua barang yang terkumpul, lengkap dengan detailnya. • Story: Ringkasan alur cerita dan perkembangan plot untuk meninjau kembali narasi. • Gameplay: Kumpulan petunjuk atau bantuan untuk referensi cepat agar permainan lancar. • Journal Notification <p>Item Notification: Notifikasi bahwa player telah mendapatkan item</p> <p>Hint/Tutorial Notification: Notifikasi tentang mekanik dari <i>game</i> untuk membantu player.</p>
5.	Pause	Memberhentikan <i>game</i> dan menampilkan pilihan settings, main menu, dan exit
6.	Quick Time Event	<p>Mini Quiz untuk menggambarkan dampak kekerasan seperti <i>panic attack</i>, ; pada QTE ini, pemain diberikan QTE untuk mengatur nafas karakter utama saat mengalami <i>Panic Attack anxiety</i>, : Pada QTE ini, Pemain diberikan beberapa lingkaran yang harus ditekan saat cincinnya berada pas di luar lingkaran utama</p> <p><i>intrusive thoughts</i> : Pada QTE ini, pemain diberikan perintah untuk menghancurkan <i>Intrusive Thoughts</i> pada karakter utama.</p>
7.	Pop-up Icon	<i>Pop-up Icon</i> yang muncul saat player mendekati <i>interactable object</i>

		<p>Interactable Essential Item : Untuk membantu pemain mengenali area atau detail cerita dalam <i>game</i></p> <p>Area transverse : Ikon untuk berganti area</p> <p>Dialogue Icon : Ikon untuk menandakan bahwa NPC ini bisa diajak bicara</p> <p>Interactable Item : Untuk berinteraksi dengan objek yang bisa dimasukkan ke inventory.</p>
8	Dialogue Tab	Tab yang disediakan untuk berinteraksi dengan objek/NPC

4.3 Structure Plane

Pada tahapan ini menghasilkan diagram *game flow* dimana berdasarkan tabel fungsionalitas yang berada pada tahap scope plane.

4.3.1 Main flow



Gambar 1. Main Flow

Gambar 4. Main Flow

Gambar di atas merupakan *main flow* dari *game* Lasting Wounds dimulai dari main menu yang mempunyai pilihan settings yang berisi *brightness* dan *sound setting*, *credit* untuk memberitahu tim pengembang *game* ini, *exit* untuk keluar dari *game*, dan *play* untuk memulai bermain *game*.

4.4 Skeleton Plane

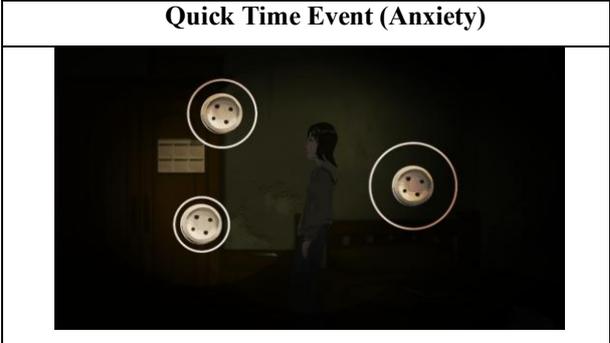
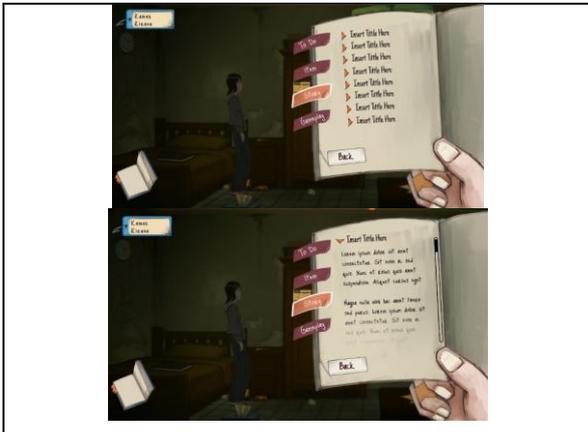
Disini peneliti merancang desain layout dan alterantifnya untuk dijadikan acuan dalam pembuatan desain UI-nya.

4.5 Surface Plane

Berdasarkan layout yang sudah ada, dilakukan penyusunan prototype dan mockup menggunakan aplikasi Clip Studio Paint dan Figma.

a. Tampilan Mockup

Tampilan Main Menu

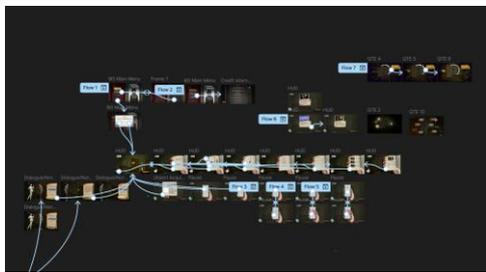


k. Pop-Up icon

	Interactable Essential Item : Untuk membantu pemain mengenali area atau detail cerita dalam game
	Area transverse : Ikon untuk berganti area
	Denied Pop-Up : Muncul jika player tidak mempunyai item untuk masuk area
	Interactable Item : Untuk berinteraksi dengan objek yang bisa dimasukkan ke inventory
	Dialogue Icon : Ikon untuk menandakan bahwa NPC ini bisa diajak bicara

a. Prototype

Prototipe adalah model awal atau contoh dari suatu produk, sistem, atau ide. Tujuannya adalah untuk menguji konsep, fungsi, dan desain sebelum diproduksi atau diimplementasikan secara massal. Prototyping dilakukan peneliti melalui aplikasi Figma.



Gambar 1. Prototyping

Setelah tahap ini, peneliti melakukan pengaturan interaksi pada setiap flow yang telah dibuat. Pengaturan interaksi ini berfungsi untuk menentukan bagaimana aksi halaman, dan elemen dari mockup.



Gambar 2. Interaction tab

Berikut merupakan rangkuman interaksi pada prototype Lasting Wounds

Tabel 3. Rangkuman Interaksi

	Interaksi	Keterangan	ArtBoard
1	Berpindah Art Board dengan efek fade out	<i>Trigger : On Click</i> <i>Action : Navigate to</i> <i>Destination : ArtBoard</i> <i>Animation : Dissolve</i> <i>Curve : Ease Out</i> <i>Duration : 300ms</i>	Exit, Dialogue, Main Menu, Pause.
2	Efek Highlight saat hovering	<i>Trigger : While Hovering</i> <i>Action : Navigate to</i> <i>Destination : Vector</i> <i>Animation : Dissolve</i> <i>Curve : Ease Out</i> <i>Duration : 300ms</i>	Dialogue, HUD, Pause, Main Menu, ObjectInteractable, Credit

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini merancang desain antarmuka (UI) untuk game edukasi "Lasting Wounds" yang membahas dampak kekerasan fisik pada anak, menargetkan remaja di Kota Bandung. Menggunakan metode Exploratory Mixed Method—studi literatur, wawancara ahli, analisis game sejenis, dan kuesioner—penelitian menemukan bahwa responden sering menyaksikan kekerasan anak namun jarang menemukan media digital edukatif tentang dampaknya. Oleh karena itu, perancangan game ini dianggap krusial sebagai media informasi untuk mengedukasi tentang luka jasmani dan trauma psikologis jangka panjang korban. Desain UI game ini, yang menarik dan nyaman (UX), didasarkan pada preferensi audiens dan prinsip UI. Simbolisme yang kuat digunakan, seperti objek rumah yang melambangkan rumah sebagai "penjara" dan elemen kertas kotor untuk menggambarkan kondisi emosional

serta kepolosan yang kontras dengan tema kekerasan. Teori User Interface Principles dan kerangka Five Planes dari User Experience juga menjadi acuan agar pemain mudah memahami informasi dan tujuan game.

Mengingat topik yang berat dan sensitif, proses penelitian dan perancangan membutuhkan waktu panjang, terutama dalam mencari responden yang bersedia terbuka. Penulis menyadari adanya kekurangan dalam proses ini. Untuk proyek serupa di masa depan, disarankan adanya waktu perencanaan dan durasi pengerjaan yang lebih panjang sejak awal, demi proses yang lebih lancar, terstruktur, dan hasil yang optimal.

REFERENSI

- [1] Rahadianto, I. D., Deanda, T. R., & Mario, M. (2022). Analisis Merrill's First Principles of Instruction Pada Game Edukasi Covid Fighter Dengan Pendekatan Formal Element. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. <https://doi.org/10.17509/jpp.v22i1.45691>
- [2] Rahadianto, I. D. (2021). Game Simulasi Manajemen Produksi Game Dengan Metode Agile Development. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. <https://doi.org/10.17509/jpp.v21i2.37405>
- [3] Fox, B. (2005). *Game Interface Design*. Thomson Course Technology. <https://books.google.co.id/books?id=-KVQAAAAMAAJ>
- [4] Garrett, J. J. (2002). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web*. In Elements.
- [5] Freeman. (2013). Level Up! The Guide to Great Video Game Design 2nd Edition. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- [6] Prof. Dr. Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta R&D*. In Alfabeta, CV.
- [7] Putra, M. M., Sukirman, & Kusumawati, A. J. (2019). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATERI BANGUN RUANG SEKOLAH DASAR. PROSIDING SEMINAR NASIONAL GEOTIK 2019.
- [8] Dr. Abu Huraerah, M. (2018). *Kekerasan terhadap Anak*. indonesian: Nuansa Cendekia.
- [9] Kadir, A., & Handayaningsih, A. (2020). *Kekerasan Anak dalam Keluarga*. *Jurnal Wacana*.
- [10] White, Alexander. (2011). *The Elements of Graphic Design*, Second Edition.
- [11] Dr. Ashley Godbold. "Mastering UI Development with Unity: An in-depth guide to developing engaging user interfaces with Unity 5, Unity 2017, and Unity 2018". *Mastering UI Development with Unity*, Packt Publishing Limited, (2018): 1-459. <https://doi.org/10.0000/9781787288430-001>
- [12] Alan Dennis, Barbara Haley Wixom and David Tegarden . (2015). *Systems Analysis & Design, An Object-Oriented Approach with UML . 05 th Edition*. John Wiley & Son, Inc.. Hoboken, NJ. ISBN: 9781118804674 .
- [13] M. Malewicz and D. Malewicz, *Designing User Interfaces*. HYPE4, 2020. doi: 10.1515/9783110689488-009.
- [14] Schell, J. (2014). *The art of game design: A book of lenses*. Forkey, H. C., Griffin, J. L., & Szilagyi, M. (2021). *Childhood Trauma & Resilience*. In *Childhood Trauma & Resilience*. <https://doi.org/10.1542/9781610025072>