



DESAIN STORY GAME TENTANG BULLYING VERBAL DI KALANGAN REMAJA

Willy Kurniawan

e-mail: yotamwk02@gmail.com

Evelyne Henny Lukitasari

Ahmad Khoirul Anwar

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Universitas Sahid Surakarta

Ringkasan

Bullying verbal di kalangan remaja merupakan permasalahan sosial yang berdampak serius terhadap kesehatan mental, emosional, dan perkembangan karakter korban. Tingginya kasus bullying verbal di Indonesia, yang sering dianggap sekadar candaan, menyebabkan sulitnya identifikasi dan penanganan sehingga korban kerap enggan melapor. Permasalahan ini menunjukkan adanya kebutuhan akan media edukasi yang efektif, interaktif, dan relevan dengan kehidupan remaja. Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan story game bertema bullying verbal sebagai sarana sosialisasi dan pembelajaran mengenai dampak negatif perundungan, sekaligus membangun empati dan kesadaran sosial di kalangan pemain. Metode yang digunakan adalah design thinking. Hasil perancangan berupa prototipe story game beralur non-linear dengan gaya visual semi-realistik, yang memungkinkan pemain mengeksplorasi berbagai skenario bullying verbal, membuat pilihan, dan melihat konsekuensi dari setiap tindakan. Karya ini diharapkan dapat menjadi media edukatif yang menarik, memperkuat pesan moral tentang pentingnya saling menghargai, dan berkontribusi dalam upaya pencegahan bullying verbal di kalangan remaja.

Kata kunci: bullying, game, remaja, story, verbal

Abstract

Verbal bullying among adolescents is a social problem that has a serious impact on the mental, emotional, and character development of victims. The high incidence of verbal bullying in Indonesia, which is often considered mere banter, makes it difficult to identify and address, so victims are often reluctant to report it. This issue highlights the need for effective, interactive, and relevant educational media tailored to the lives of teenagers. This design aims to create a story game themed around verbal bullying as a tool for socialization and learning about the negative impacts of bullying, while also fostering empathy and social awareness among players. The method used is design thinking. The design outcome is a prototype of a story game with a non-linear narrative and a semi-realistic visual style, allowing players to explore various scenarios of verbal bullying, make choices, and see the consequences of each action. This work is expected to become an engaging educational medium, reinforcing the moral message about the importance of mutual respect, and contributing to efforts to prevent verbal bullying among teenagers.

Keywords: bullying, games, story, teenager, verbal

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Masa remaja merupakan fase penting dalam pembentukan karakter dan perkembangan diri, namun pada tahap ini remaja sering menjadi korban perundungan verbal yang berdampak jangka panjang terhadap kepercayaan diri, rasa aman, hingga iklim belajar di sekolah. Bullying termasuk dalam bentuk kekerasan yang menimbulkan penderitaan fisik, psikis, seksual, maupun penelantaran (Afnan & Meilawati, 2023). Bentuk perundungan juga meluas ke ranah digital melalui media sosial maupun permainan daring yang kerap memunculkan perilaku toxic (Susilowati et al., 2022).



Hasil Survei Nasional Pengalaman Hidup Anak dan Remaja (SNPHAR) 2018–2021 menunjukkan bahwa kekerasan emosional, termasuk bullying verbal,

memberikan kontribusi terbesar terhadap keseluruhan kasus kekerasan, yakni sekitar 46% (Susilowati et al., 2022). Pada kelompok usia 13–17 tahun, pelaku kekerasan emosional yang paling banyak dilaporkan oleh laki-laki adalah ayah (40,8%), sedangkan oleh perempuan adalah ibu (32,8%).



Sementara itu, pada kategori teman sebaya, pelaku didominasi oleh laki-laki (91% terhadap korban laki-laki; 40,2% terhadap korban perempuan) dan perempuan (47,8% terhadap korban perempuan) (Susilowati et al., 2022). Pada kelompok usia 18–24 tahun, pelaku dewasa yang paling banyak dilaporkan masih didominasi oleh ayah, baik terhadap korban laki-laki (37,69%) maupun perempuan (30,14%) (Susilowati et al., 2022).

UNICEF (2020) melaporkan bahwa dua dari tiga remaja berusia 13–17 tahun pernah mengalami setidaknya satu bentuk kekerasan, dengan tiga dari empat kasus dilakukan oleh teman sebaya. Selain itu, 41% pelajar berusia 15 tahun mengalami perundungan setidaknya beberapa kali dalam sebulan. Bahkan, hampir 40% kasus bunuh diri di Indonesia dikaitkan dengan perundungan (UNICEF, 2020).

Tingginya angka perundungan verbal di kalangan remaja mendorong perlunya pendekatan edukatif yang relevan. Salah satu alternatifnya adalah melalui perancangan story game bertema bullying verbal. Media video game dipilih karena kedekatannya dengan remaja serta potensinya sebagai sarana sosialisasi dan edukasi yang efektif (Satria & Muntaha, 2022).

Penerapan metode design thinking dalam perancangan game berperan penting untuk merancang alur cerita yang empatik dan berorientasi pada perubahan perilaku. Melalui gameplay nonlinear, pemain

diberikan kebebasan memilih jalur cerita yang memengaruhi perkembangan dan hasil permainan. Fitur ini memungkinkan pemain merasakan konsekuensi dari setiap keputusan, sehingga menumbuhkan kesadaran, empati, serta keberanian dalam menghadapi perundungan. Dengan demikian, video game tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga wahana edukasi yang mampu menanamkan nilai moral dan membantu menekan angka bullying verbal di Indonesia.

Rumusan Masalah dari perancangan atau penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep perancangan story game bertemakan bullying verbal?
2. Bagaimana cara merancang story game yang dapat digunakan untuk mengedukasi masyarakat khususnya kalangan remaja, tentang dampak negatif bullying verbal?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka perancangan atau penelitian ini memiliki tujuan

1. Membuat konsep perancangan story game bertemakan bullying verbal.
2. Membuat story game dengan tujuan yang dapat digunakan untuk mengedukasi masyarakat khususnya kalangan remaja, tentang dampak negatif bullying verbal.

B. PEMBAHASAN

Berisi tinjauan Pustaka, metode dan hasil perancangan atau penelitian

1. Tinjauan Pustaka

Perancangan *story game* bertema bullying verbal memerlukan dasar penelitian terdahulu yang relevan.

Melawati et al. (2023) dalam “Studi Kasus Dampak Perundungan Verbal pada Siswa SMA Negeri 2 Kota Cilegon” (Jurnal Parameter, Vol. 35, No. 2, 2023) menyoroti dampak psikologis serius berupa penurunan rasa percaya diri dan meningkatnya kecemasan pada siswa korban perundungan. Penelitian ini menekankan pentingnya peran guru bimbingan konseling dalam

memberikan dukungan emosional, meskipun pendekatan tersebut berbeda dengan rancangan ini yang memanfaatkan media video game.

Lestari dan Hermawati (2024) dalam “Penggunaan Game Detective Bull dalam Mengatasi Bullying di Sekolah Dasar” (Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa, Vol. 2, No. 2, 2024) memperkenalkan permainan *Detective Bull* untuk mengidentifikasi pelaku, korban, dan saksi bullying melalui metode permainan peran secara langsung. Hasil penelitian ini relevan sebagai referensi karena memperlihatkan bagaimana media permainan dapat dimanfaatkan dalam mengedukasi siswa tentang bullying, meskipun formatnya berupa permainan fisik, bukan digital.

Kajian Febrianti dan Setiyowati (2023) dalam “Dampak Toxic Game terhadap Cyberbullying” (Jurnal Ilmu Kesehatan, Vol. 7, No. 1, 2023)

menunjukkan bagaimana fitur komunikasi dalam game daring sering disalahgunakan sehingga memicu *cyberbullying*. Walaupun penelitian ini menyoroti sisi negatif video game, perancangan *story game* justru diarahkan sebagai media positif untuk mengurangi bullying verbal.

Irsyadunas et al. (2021) melalui “*Perancangan Game Edukasi Pengetahuan Dasar untuk Anak Usia Dini Berbasis Android di PAUD Tunas Bahari Padang*” (*Jurnal E-Tech, Vol. 09, No. 02, 2021*) membuktikan bahwa game edukasi dapat menjadi sarana belajar interaktif yang efektif, terutama pada kondisi pandemi. Relevansinya terletak pada pemanfaatan video game sebagai media edukasi, meskipun fokusnya pada pendidikan dasar, bukan isu bullying.

Kaban et al. (2021) dalam “*Perancangan Game RPG (Role Playing Game) Nusantara Darkness Rises*” (*Journal of Information*

System Research, Vol. 2, No. 4, 2021) memperlihatkan bagaimana RPG dapat digunakan untuk memperkenalkan budaya dan sejarah Indonesia. Konsep *role-playing game* dalam penelitian ini dapat dijadikan acuan karena menekankan pentingnya alur cerita yang kuat dalam game edukatif.

Sementara itu, **Trisnajati dan Sulistiyono (2018)** melalui “*Insomniac Story: Penciptaan Game Berbasis Cerita*” (*Journal of Animation and Games Studies, Vol. 4, No. 2, 2018*) menunjukkan keberhasilan penggabungan narasi dan gameplay dalam menyampaikan isu kesehatan (insomnia) secara interaktif. Pendekatan naratif tersebut relevan untuk mendukung rancangan game bertema bullying verbal agar pesan moral dapat tersampaikan dengan baik kepada pemain.

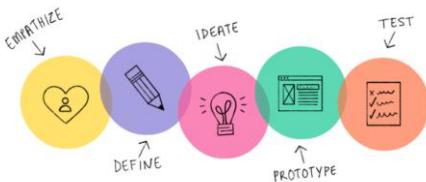
Dari kajian tersebut, terlihat bahwa sebagian besar penelitian sebelumnya masih mengandalkan peran guru atau konselor dalam mengatasi

bullying, sementara penggunaan media permainan—baik fisik maupun digital—mulai menunjukkan potensi signifikan sebagai sarana edukasi dan sosialisasi. Video game berpotensi dimanfaatkan tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran personal yang mampu membangun empati dan kesadaran remaja terhadap dampak negatif bullying verbal. Tantangan yang perlu diperhatikan adalah mengantisipasi potensi *cyberbullying* dalam video game itu sendiri, sehingga rancangan *story game* harus diarahkan pada gameplay yang positif, sehat, dan mendidik.

1. Metode

Perancangan didefinisikan sebagai proses pemilihan dan pengolahan informasi yang mengaitkan fakta dengan asumsi mengenai masa depan, dengan tujuan merumuskan kegiatan yang diperlukan untuk mencapai sasaran tertentu. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah *design*

thinking, yaitu pendekatan pemecahan masalah berbasis manusia dengan lima tahapan utama: *empathize, define, ideate, prototype, dan test* (Ayu & Wijaya, 2023).



Tahap *empathize* dilakukan dengan mengumpulkan informasi melalui observasi dan wawancara untuk memahami kebutuhan pengguna, khususnya mengenai definisi bullying, jenis-jenisnya, dampak psikologis, serta data prevalensi bullying verbal. Selanjutnya, tahap *define* merangkum kebutuhan tersebut menjadi segmentasi, USP, ESP, dan positioning. Pada tahap *ideate*, dihasilkan gagasan kreatif yang mengarah pada strategi konseptual untuk merancang game. Tahap *prototype* kemudian diwujudkan dalam bentuk sketsa, mockup, atau simulasi digital yang menggambarkan rancangan awal game.

Tahap terakhir, *test*, biasanya dilakukan untuk menguji efektivitas

aplikasi melalui uji coba pengguna. Namun, dalam perancangan ini, tahap *test* tidak dilaksanakan karena fokus penelitian terbatas pada pembuatan *story game* berupa *prototype*. Pengujian efektivitas game dalam mengurangi bullying verbal hanya dapat dilakukan apabila game telah dikembangkan sepenuhnya, sementara penelitian ini berfokus pada tahap konseptual hingga rancangan awal.

2. Hasil Perancangan Atau Penelitian

Analisa data

1. Segmentasi

a. Demografi

Demografi target pengguna dalam perancangan ini adalah remaja berusia 12–18 tahun, karena pada rentang usia tersebut kasus bullying verbal banyak ditemukan hampir di seluruh jenjang perkembangan remaja. Target mencakup laki-laki maupun perempuan dengan latar belakang pendidikan SMP dan SMA, sesuai dengan data survei nasional yang

menunjukkan prevalensi tertinggi perundungan emosional atau verbal terjadi pada jenjang tersebut. Dari segi agama, target pengguna meliputi seluruh kepercayaan yang diakui di Indonesia, sedangkan dari sisi ekonomi difokuskan pada kalangan menengah yang memiliki akses terhadap perangkat untuk memainkan *game*.

b. Psikografi

Bullying verbal di Indonesia masih sering dianggap masyarakat sebagai bentuk candaan, hal ini mengakibatkan sulitnya pengidentifikasiannya dari kasus tersebut, dengan begitu penanganan dari kasus bullying verbal menjadi terlambat juga.

c. Geografis

masyarakat yang berusia 12–18 tahun yang berada atau tinggal di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia dan memiliki akses untuk mendapatkan atau mengunduh *software*.

Dikarenakan berdasarkan identifikasi data, lebih dari sepertiga remaja baik di wilayah pedesaan maupun diwilayah perkotaan di Indonesia pernah mengalami bullying verbal.

d. Behavior

Perilaku masyarakat di wilayah Indonesia mayoritas menunjukkan kurangnya rasa empati terhadap kasus bullying yang terjadi, dan dari korban sendiri cenderung berperilaku menutup diri dan enggan bercerita kepada orang tedekat maupun orang disekitarnya.

2. *Unique Selling Point (USP)*

Dilihat dari identifikasi data ada beberapa hal yang menjadi pembedaan antara bullying verbal dengan jenis *bullying* lainnya, pertama dilihat dari cara bullying tersebut dilaksanakan *bullying* verbal dilaksanakan secara tatap langsung dari pelaku terhadap korban melalui kata-kata, sedangkan jika dilihat dari bullying yang serupa seperti bullying sosial dengan menghasut orang-orang disekitar korban dan *cyberbullying*

yang lebih memanfaatkan media teknologi.

3. *Emotional Selling Proposition (ESP)*

Setelah memahami dampak buruk dari sebuah bullying verbal tentunya akan membangun rasa emosional, sedih, rasa prihatin, yang akhirnya akan memunculkan rasa empati kepada para audiens terhadap para korban bullying verbal itu sendiri. Dengan begitu para korban juga akan merasa lebih diperhatikan oleh orang lain dan memunculkan rasa aman karena merasa masih ada orang yang peduli terhadap dirinya, dengan begitu akan membantu memotivasi korban untuk pulih kembali dari dampak negatif bullying yang terjadi pada dirinya.

4. *Positioning*

Berdasarkan segmentasi yang ada, perancangan ini akan menggunakan gaya visual semi-realistic. Gaya gambar ini merupakan gabungan gaya realis dan kartun (Putri & Purnengsih, 2023). Gaya visal kartun sering digunakan pada game-game populer saat ini, sedangkan penggunaan detail dan proporsi yang realistic

dapatdigunakan untuk menunjang kualitas gameplay-nya.

Didukung dengan penggunaan komposisi visual rule of thirds dan golden ratio tentunya akan mengubah visual dari game akan menjadi lebih estetik. Tipografi dengan jenis sans-serif yang akan digunakan pada perancangan kali ini, karena lebih terkesan minimalis dan lebih mudah dibaca.

Strategi Kreatif

a. Konsep Visual

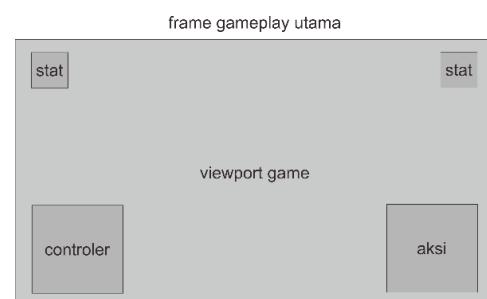
1. Layout

Penataan *layout* sebuah *game* dibuat melalui sebuah *wireframe* untuk mempermudah pembuatan alur maupun cara kerja *game* itu sendiri. Berikut adalah bentuk *wireframe* *storygame* bertema *bullying* verbal yang akan dipakai dalam perancangan ini.

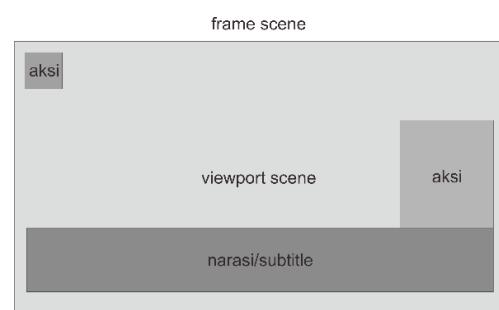


frame menu utama hal yang ditonjolkan adalah ilustrasi tentang

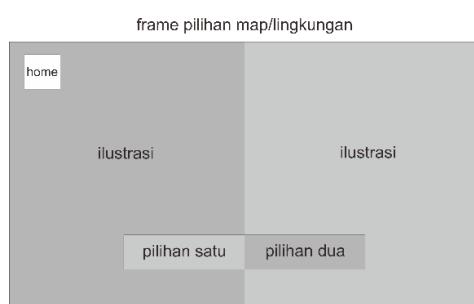
game dan juga judul game. Pada bagian bawah terdapat tombol menu untuk masuk kedalam *story game* atau *frame gameplay utama*, sedangkan untuk bagian kanan atas terdapat tombol exit untuk keluar dari permainan



frame *gameplay utama* berisi *viewport game* yang akan dimainkan oleh pemain, pada bagian kiri bawah terdapat *controler* untuk menggerakkan karakter, kemudian pada kanan bawah terdapat tombol *aksi* untuk berinteraksi pada objek dan *npc* (*non-playable character*) yang ada didalam *gameplay*. Pada bagian setiap ujung atas *frame* terdapat tampilan *stat* yang menunjukkan statistik dari karakter itu sendiri.



frame scene berisi *viewport scene* pada bagian tengah, kemudian pada bagian bawah diisi dengan narasi dialog atau juga bisa dengan *subtitle* dari dialog. Disebelah kanan diberikan tombol pilihan aksi yang digunakan pemain untuk menentukan tanggapan atau reaksi tentang dialog. Pada bagian kiri atas terdapat tombol untuk keluar dari percakapan atau *cutscene*.



frame pilihan map/lingkungan berisi menu pilihan lingkungan atau *level* yang ingin dimainkan dan pada ujung kiri atas terdapat tombol untuk kembali ke menu utama.

Layout yang akan digunakan pada perancangan ini adalah layout axial yang mana lebih berfokus pada ilustrasi tentang *storygame* kemudian diisi komponen tipografi di sekelilingnya, dengan begitu fokus utama tetap mengarah kepada *storygame* tentang *bullying* verbal

tetapi juga dapat menyampaikan informasi tentang *bullying* verbal secara jelas. *Layout* ini akan diaplikasikan pada media pendukung perancangan ini, untuk menunjang supaya penyampaian informasi tentang *bullying* verbal dapat lebih maksimal.

2. Warna

warna yang tepat meningkatkan daya tarik visual game, menciptakan pengalaman yang imersif dan menyampaikan pesan penting tentang *bullying* verbal.



Palet warna diatas merupakan contoh penggunaan warna natural yang mana cocok untuk perancangan ini, yang mana menggunakan gaya visual semi-realistic memanfaatkan warna dan shading yang cenderung kearah realis atau natural dan kontras yang rendah, akan tetapi menggunakan texture yang lebih kearah kartun.

3. Tipografi

Sesuai dengan positioning tipografi dengan jenis sans-serif dipilih pada perancangan ini karena font dengan jenis ini memberikan

kesan minimalis dan lebih bersih tanpa memiliki unsur dekoratif, dengan begitu font dengan jenis ini jauh lebih jelas dan mudah dibaca.

Helvetica

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu
Vv Ww Xx Yy Zz Åå
Ää Öö 0123456789

L'entre intercolumnar al text sempre ha de ser regular en adreçant-se. Cras etiam in arcu aliquam enim. Curabitur ipsum tempus. Ita si es
poterique quare maledicere potuisse quisque nos. Nullam ac tunc
sit. Phasellus nisi frus. Nam et hendeli vita. Obiectum
a te. Contra vestitum ultrispergat asper et obiecto. Nam
convenit illata et mera statura diphysa morsa. Nam vivens.
Phasellus cibellida lajza vita. Ut dicunt enim. Sistit enim ferentiae
area etiam et non ita typographia.

Roboto Thin
Roboto Light
Roboto Regular
Roboto Medium
Roboto Bold
Roboto Black
Roboto Thin Italic
Roboto Light Italic
Roboto Italic
Roboto Medium Italic
Roboto Bold Italic
Roboto Black Italic

4. Ilustrasi

Desain visual dari karakter utama dan pendukung, termasuk penampilan, pakaian, ekspresi wajah, hingga animasi gerakan karakter.



Ilustrasi diatas merupakan contoh penggunaan ilustrasi karakter dengan

gaya visual semi-realisme dari story game “The Walking Dead” yang mana shading yang digunakan pada game tersebut memiliki gradasi yang mengarah ke realis sedangkan menggunakan texture yang lebih kearah kartun dengan tambahan outline.

Ilustrasi latar belakang dan setting tempat dari cerita yang dibawakan serta objek-objek yang muncul didalamnya saat permainan berlangsung atau dimainkan, seperti kota, hutan, atau ruang angkasa.



Mengambil referensi yang sama dengan ilustrasi karakter pemanfaatan gaya visual semi-realisme dapat digunakan sebagai ilustrasi lingkungan dengan begitu unsur dramatis tetap kuat dengan adanya detail dan proposrsi yang realis tetapi dengan tambahan gaya kartun sebagai unsur yang lebih menarik.

Elemen visual yang membantu pemain berinteraksi dengan game, termasuk menu, tombol, dan indikator

tertentu yang dibutuhkan sebagai informasi pemain.



Ilustrasi yang digunakan dalam adegan transisi atau cerita yang memberikan konteks tambahan kepada pemain. Biasanya cutscene ditempatkan pada bagian utama dari alur cerita yang ingin ditekankan, sehingga pemain game itu sendiri dapat memahami inti cerita dan juga pesan emosional dapat tersampaikan dengan baik juga.



b. Konsep Verbal

1. Headline

Headline berisi judul Storygame yang akan dibuat yang berhubungan dengan kasus Bullying

Verbal. Judul pada perancangan ini mengarah pada judul dari storygame itu sendiri yaitu “Kata ≠ Luka”. Penggunaan simbol ≠ mengarah pada pengertian “tidak sama dengan”, dengan begitu memberikan arti “sebuah kata tidak sama dengan luka”.

2. Subheadline

Subheadline digunakan untuk memberikan pengertian yang lebih jelas tentang headline yang diaplikasi pada perancangan ini. Subheadline digunakan untuk memberikan pengertian yang lebih jelas tentang headline yang dipakai, dalam perancangan ini menggunakan subheadline “bullying verbal, diawali dengan kata diakhiri dengan luka”

3. Slogan

Slogan yang dapat digunakan untuk mewakilkan sebuah perlawanan terhadap kasus *bullying* verbal yang dipakai yaitu “bukan lagi candaan!”. Dengan alasan susahnya pengidentifikasiannya sebuah kasus *bullying* verbal karena sering dianggap sebagai candaan.

4. Narasi

Narasi berisi tentang penjelasan atau deskripsi yang disampaikan

untuk memberikan konteks atau latar belakang cerita.

5. Teks petunjuk

Teks petunjuk berisi Instruksi atau aturan yang muncul di layar untuk membantu pemain memahami cara kerja dan tujuan dari permainan.

6. Subtitle

Subtitle berisi sebuah teks yang muncul di layar untuk mendampingi dialog, membantu pemain yang memahami percakapan yang dilakukan karakter.

Perancangan Karya

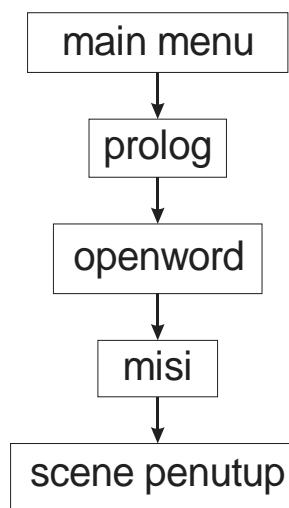
a. Brief perancangan

Tahap brief perancangan menjadi landasan utama dalam pembuatan story game bertema bullying verbal pada remaja. Perancangan ini memadukan USP, ESP, serta positioning untuk menghasilkan strategi kreatif yang tepat sasaran. Fokus utama game adalah menggambarkan karakteristik korban, pelaku, serta pihak di sekitar korban, dengan menampilkan konsekuensi psikologis dan sosial yang muncul dari interaksi antar karakter. Selain itu, sistem kontrol dirancang agar mudah dimainkan

baik menggunakan controller maupun keybind standar yang umum dipakai pada game dengan genre serupa, sehingga meningkatkan kenyamanan pemain.

b. *User flow diagram*

Alur permainan dijelaskan melalui user flow diagram.

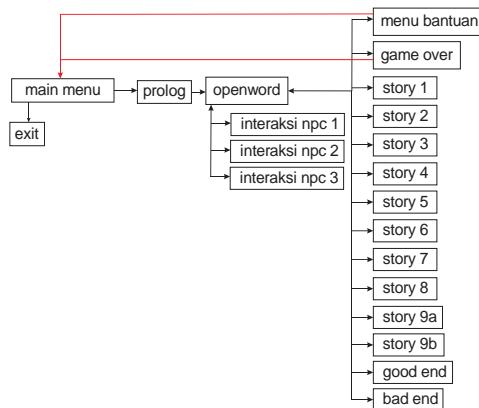


Permainan dimulai saat pemain membuka file game, lalu diarahkan ke menu utama yang menyediakan opsi memulai permainan. Dari sini, pemain akan masuk ke scene prolog sebagai pengantar cerita sebelum diarahkan ke level open world. Pada tahap open world, pemain bebas menjelajahi peta, menjalankan misi utama, serta melakukan interaksi dengan karakter non-pemain (NPC) yang dapat memengaruhi jalannya alur. Penyelesaian setiap misi menjadi

syarat untuk melanjutkan cerita, dan keputusan pemain pada titik-titik tertentu akan mengubah arah cerita. Setelah semua misi selesai, permainan ditutup dengan ending berupa scene penutup yang sesuai dengan pilihan pemain sepanjang permainan.

c. Level map

Struktur permainan diperkuat melalui level map yang dirancang menyerupai progression map. Peta ini menggambarkan perjalanan karakter utama melalui tahapan-tahapan konflik yang merepresentasikan dinamika kasus bullying verbal.



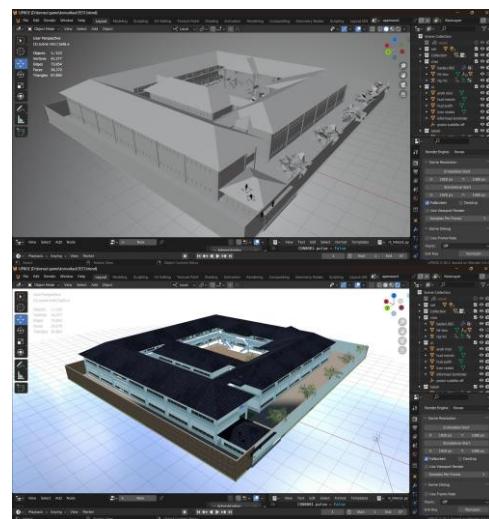
Setiap tahapan hanya dapat diakses dengan menyelesaikan urutan yang benar, sementara beberapa alur bercabang dipengaruhi oleh aksi pemain pada tahapan sebelumnya. Bahkan, cabang cerita tertentu dapat memengaruhi jalannya alur

berikutnya, menciptakan variasi pengalaman bermain. Dengan demikian, level map tidak hanya berfungsi sebagai panduan progres permainan, tetapi juga sebagai mekanisme untuk memperlihatkan konsekuensi nyata dari pilihan yang diambil pemain.

d. Desain Storygame Tentang Bullying Verbal

1) Map openword

Sebelum memulai kedalam pembuatan scene, pembuatan asset seperti map diperlukan terlebih dahulu.

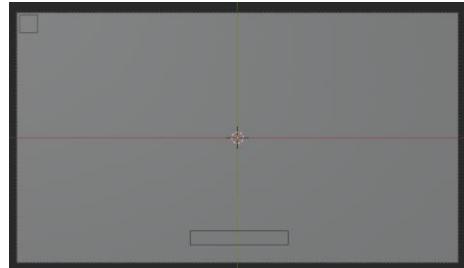


#697781 R : 105 G : 119 B : 129	#242b2f R : 36 G : 43 B : 47	#FF9C6A R : 255 G : 156 B : 106	#ffffff R : 255 G : 255 B : 255	#cacaca R : 202 G : 202 B : 202	#bcbcbc R : 118 G : 118 B : 118
#d5eadf R : 213 G : 234 B : 223	#bc7589 R : 188 G : 117 B : 137	#000000 R : 0 G : 0 B : 0	#697781 R : 174 G : 0 B : 74	#8bd1d1 R : 139 G : 200 B : 209	

2) Base karakter Perempuan



#697781 R : 105 G : 119 B : 129	#242b2f R : 36 G : 43 B : 47	#FF9C6A R : 255 G : 156 B : 106	#ffffff R : 255 G : 255 B : 255



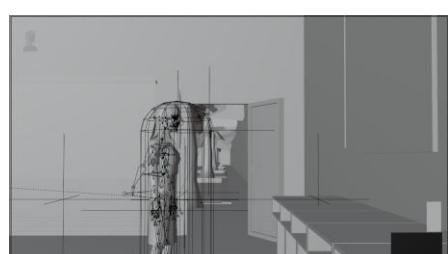
#697781 R : 105 G : 119 B : 129	#242b2f R : 36 G : 43 B : 47	#ffacaca R : 202 G : 202 B : 202	#bcbdbc R : 118 G : 118 B : 118	#bc7589 R : 188 G : 117 B : 137	#000000 R : 0 G : 0 B : 0	#8bd1d1 R : 139 G : 200 B : 209	#d5eadf R : 213 G : 234 B : 223	#697781 R : 174 G : 0 B : 255

5) Scene



#697781 R : 105 G : 119 B : 129	#242b2f R : 36 G : 43 B : 47	#ffacaca R : 202 G : 202 B : 202	#bcbdbc R : 118 G : 118 B : 118	#bc7589 R : 188 G : 117 B : 137	#000000 R : 0 G : 0 B : 0	#8bd1d1 R : 139 G : 200 B : 209	#d5eadf R : 213 G : 234 B : 223	#697781 R : 174 G : 0 B : 255

6) Openworld



3) Base karakter laki-laki



#697781 R : 105 G : 119 B : 129	#242b2f R : 36 G : 43 B : 47	#FF9C6A R : 255 G : 156 B : 106	#ffffff R : 255 G : 255 B : 255

#697781 R : 105 G : 119 B : 129	#242b2f R : 36 G : 43 B : 47	#ffacaca R : 202 G : 202 B : 202	#bcbdbc R : 118 G : 118 B : 118

4) Menu utama



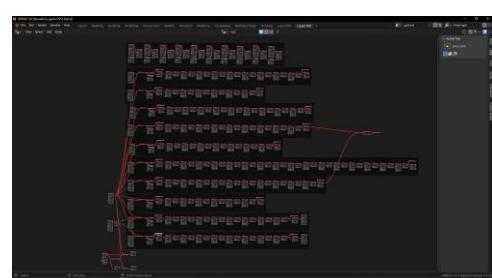
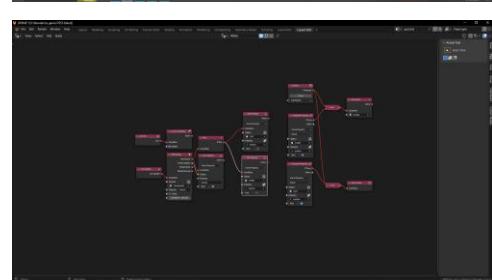
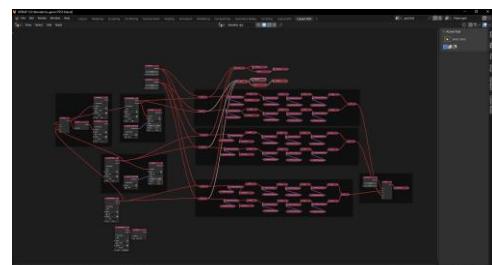
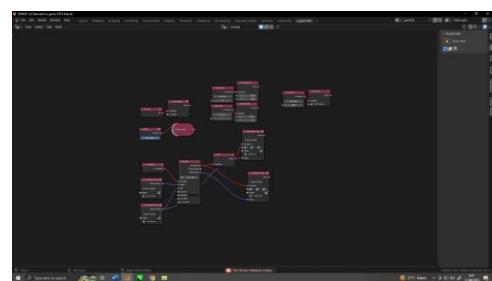
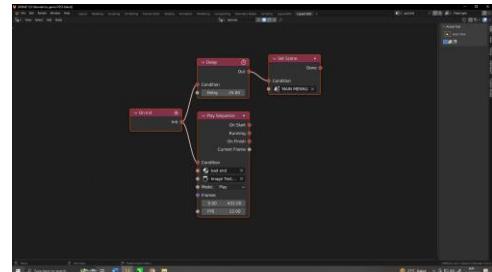
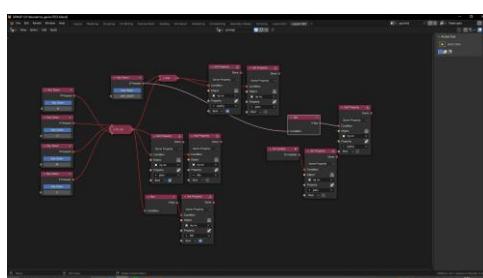
#697781 R : 105 G : 119 B : 129	#242b2f R : 36 G : 43 B : 47	#FF9C6A R : 255 G : 156 B : 106	#ffffff R : 255 G : 255 B : 255	#cacaca R : 202 G : 202 B : 202	#bcbcbc R : 118 G : 118 B : 118
#d5eadf R : 213 G : 234 B : 223	#bc7589 R : 188 G : 117 B : 137	#000000 R : 0 G : 0 B : 0	#697781 R : 174 G : 74 B : 74	#8bd1d1 R : 139 G : 200 B : 209	#ff0006 R : 255 G : 0 B : 6

7) Menu bantuan



#ff0006 R : 255 G : 0 B : 6	#000000 R : 0 G : 0 B : 0	#ffffff R : 255 G : 255 B : 255	#FFF212 R : 225 G : 215 B : 255	#242b2f R : 36 G : 43 B : 47

8) Logic tree



Daftar Pustaka

Sumber Penulisan Artikel Jurnal
Afnan, H., & Meilawati, A. (2023).
Program Bimbingan Konseling Dalam

- Mengurangi Tingkat Bullying Di Smp Muhammadiyah 10 Surakarta. Jurnal J-BKPI, 03. <https://doi.org/https://doi.org/10.26618/jbkpi.v3i1.13629>
- Ayu, T. B., & Wijaya, N. (2023). Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan Prototype Aplikasi Payoprint Berbasis Android. MDP Student Conference, 2(1), 68–75. <https://doi.org/10.35957/mdp-sc.v2i1.4065>
- Febrianti, R. W., & Setiyowati, E. (2023). Dampak Toxic Game Terhadap Cyber Bullying. JIK JURNAL KESEHATAN, 7(1), 70. <https://doi.org/10.33757/jik.v7i1.652>
- Herliana, N. A., & Oktaviarini, N. (2023). Analisis Verbal Bullying Siswa Kelas VI Di Sekolah Dasar Negeri 1 Bangunjaya. JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial, 2(3), 96–101. <https://doi.org/10.57218/jupeis.s.Vol2.Iss3.746>
- Irsyadunas, I., Suryani, I. D., & Mary, T. (2021). Perancangan Game Edukasi Pengetahuan Dasar Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android di PAUD Tunas Bahari Padang. E-Tech : Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, 9(2). <https://doi.org/10.24036/et.v9i2.112984>
- Kaban, R., Syahputra, F., & Fajrillah, F. (2021). Perancangan Game RPG (Role Playing Game) “Nusantara Darkness Rises.” Journal of Information System Research (JOSH), 2(4), 235–246. <https://doi.org/10.47065/josh.v2i4.780>
- Lestari, M. A., & Hermawati, E. (2024). Penggunaan Game Detective Bull Dalam Mengatasi Bullying Di Sekolah Dasar. Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa, 2(2), 407–412. <https://doi.org/10.59837/jpmb.a.v2i2.830>
- Melawati, A., Indrawati, & Atikah, C. (2023). STUDI KASUS DAMPAK PERUNDUNGAN VERBAL PADA SISWA SMAN 2 KS CILEGON. PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, 35(2), 77–88. <https://doi.org/10.21009/parameter.352.01>
- Nurdiansyah, A. (2020). Bullying. <https://doi.org/10.31219/osf.i/o/2ts83>
- Pebriana, S. H. A., & Supriyadi, S. (2024). Fenomena Verbal Bullying Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1(3), 13. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.401>
- Putri, M. T. G., & Purnengsih, I. (2023). Gaya Visual Nusantara dalam Media Cover Komik Sangkuriang Karya R. A. Kosasih. Jurnal Desain, 10(3), 605. <https://doi.org/10.30998/jd.v10i3.16890>
- Satria, A. B. A., & Muntaha, A. A. (2022). Inovasi pendidikan abad 21: penerapan design thinking dan pembelajaran berbasis proyek dalam pendidikan Indonesia. Jurnal

- Pendidikan Dasar, 9(2).
<https://doi.org/10.20961/jpd.v9i2.59940>
- Susilowati, E., Yuliani, D., Suharma, Praptoraharjo, I., Dewi, E. H., Yusuf, H., Susantyo, B., Kurniasari, A., Sarpono, Kahar, M., Azzasyofia, M., Vonika, N., Pratiwi, D. A. G., Nurusshobah, S. F., Hekmatyar, V., Kurniawan, A., Rauf, A. S., Budiyanto, A., Cholifah, R. O., & Luther, R. (2022). Survei Nasional Pengalaman Hidup Anak dan Remaja (SNPHAR) 2021. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia.
<https://kemenpppa.go.id/index.php/page/view/NDMyMg==>
- Trisnajati, E., & Sulistiyono, A. (2018). "Insomniac Story" Penciptaan Game Berbasis Cerita. *Journal of Animation and Games Studies*, 4(2).
- UNICEF. (2020). PERUNDUNGAN DI INDONESIA: Fakta-fakta Kunci, Solusi, dan Rekomendasi untuk setiap anak.
<https://indonesia.ureport.in/v2/opinion/3454/>
- Sumber Penulisan Media Online**
- Website American Psychological Association.
<https://www.apa.org/>
- Website KBBI. <https://kbbi.web.id/>
- Website Dwiwarna (boarding school)
<https://www.smadwiwarna.school.id/jenis-bullying/>
- Website halodoc tentang jenis-jenis bullying.
<https://www.halodoc.com/ artikel/inilah-berbagai-jenis->
- bullying-yang-perlu-diketahui?srsltid=AfmBOooi2pfXScErTWC7tQYros2VVng3xNeNKYiBaOS7lGbo1RHq-NAS
- Website siloam hospital tentang bullying.
<https://www.siloamhospitals.com/informasi-siloam/artikel/apa-itu-bullying>