

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Remaja merupakan fase perkembangan psikologis individu untuk menemukan jati diri, dengan menunjukan bakat dan kemampuan kepada orang lain (Subekti et al., 2020). Pada masa ini, remaja mulai beradaptasi dan merasa sejajar dengan masyarakat dewasa. Remaja dibagi menjadi tiga tahap: awal (12-15 tahun), pertengahan (15-18 tahun), dan akhir (18- 21 tahun) (Kumalasari dkk, 2012). Fase ini ditandai dengan perubahan fisik, emosional, dan sosial, sejak awal pubertas hingga mencapai kematangan (Tasya Alifia Izzani et al., 2024). Remaja mengalami perkembangan biologis seperti munculnya seks primer dan sekunder (Noya et al., 2024), serta perubahan psikis berupa emosi yang meluap-luap akibat perkembangan hormon (Suryana et al., 2022). Ketidakstabilan emosi dan lemahnya pengendalian diri dapat berdampak negatif terhadap interaksi sosial, salah satunya adalah munculnya perilaku *bullying* yang semakin meningkat di lingkungan sekolah maupun dalam pergaulan sehari-hari (Faizah & Amna, 2017).

Bullying merupakan suatu perilaku yang agresif dengan maksud menyakiti orang lain yang dilakukan secara berulang-ulang dan secara terus menerus dalam suatu relasi interpersonal yang ditandai dengan ketidak seimbangan kekuatan, meski tanpa adanya provokasi yang nyata (Nurmala Hayati & Fadhilla Yusri, 2023). Fenomena ini dapat berdampak serius terhadap kesehatan mental korban, termasuk rasa takut, kecemasan, hingga gangguan psikologis jangka panjang, kehilangan rasa percaya diri, stres berkepanjangan, bahkan keinginan untuk menyakiti diri sendiri. Dampaknya tidak hanya menurunkan semangat dalam menjalani aktivitas sehari-hari, tetapi juga kemampuan sosial di lingkungannya di sekolah, maupun di masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan upaya preventif yang efektif untuk menanggulangi perilaku *bullying* di kalangan remaja.

Berdasarkan hasil kuisioner, sebagian besar responden memiliki pengalaman terkait *bullying* selama masa sekolah atau mahasiswa saat masa sekolah pernah mengalami *bullying* di wilayah singaraja, Kabupaten Buleleng. Diketahui, Sebanyak 26,7% responden mengaku pernah menjadi korban *bullying*, sementara 60% pernah melihat teman mereka mengalami *bullying*. Selain itu, 3,3%

responden mengakui pernah menjadi pelaku *bullying*. Namun, ada 23,3% responden yang menyatakan bahwa mereka pentingnya tidak pernah mengalami ataupun menyaksikan kejadian *bullying*. Data ini menunjukkan bahwa *bullying* masih cukup sering terjadi di lingkungan pendidikan, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang menegaskan upaya menghindari dan edukasi untuk mengurangi kasus *bullying* di kalangan remaja terutama di sekolah.

Selain itu, berdasarkan hasil kuisioner, bentuk *bullying* yang paling sering terjadi adalah *bullying* verbal, seperti hinaan, ejekan, dan pemberian julukan yang menyakitkan, dengan persentase mencapai (93,3%). Selain itu, *bullying* sosial, seperti pengucilan dan isolasi dari kelompok, juga cukup umum terjadi dengan persentase (30%). Sementara itu, *bullying* fisik (26,7%) dan *cyberbullying* (26,7%) juga masih ditemukan, meskipun dalam jumlah yang lebih sedikit dibandingkan *bullying* verbal. Data ini menunjukkan bahwa meskipun *bullying* fisik dan *cyberbullying* mendapat perhatian besar, *bullying* verbal tetap menjadi bentuk yang paling dominan dan perlu mendapatkan penanganan yang lebih serius dalam upaya Menghindari *bullying* di lingkungan remaja terutama di sekolah.

Sejalan dengan itu, hasil dari data kasus yang tercatat di Dinas Sosial terkait kasus *bullying* di lingkungan sekolah yang di Kabupaten Buleleng, menunjukkan bahwa selama periode Januari hingga Desember 2024, terdapat total 69 individu yang sebagai korban *bullying*. Bulan dengan jumlah penerima terendah adalah Maret 2024 dengan hanya 1 korban, sementara bulan dengan penerima terbanyak adalah Mei 2024 dengan 13 korban. Secara keseluruhan, jumlah penerima cenderung bervariasi setiap bulan, dengan angka yang cukup tinggi pada Februari, Mei, Agustus, dan Oktober. Data ini menunjukkan bahwa kasus *bullying* masih terus terjadi, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih efektif dalam mengatasinya.

Istilah "*game*" yang kita kenal berasal dari bahasa Inggris, yang diterjemahkan menjadi "permainan" dalam bahasa Indonesia. Berdasarkan definisi KBBI mengenai permainan sebagai alat untuk bermain, maka game dapat diartikan sebagai aktivitas yang memiliki aturan main khusus untuk meraih target atau menentukan hasil akhir bagi pemain. (Indra et al., 2015).

Seiring dengan perkembangan teknologi, konsep tiga dimensi (3D) semakin banyak diterapkan dalam dunia game untuk menciptakan pengalaman bermain yang lebih interaktif dan realistis. 3D merujuk pada objek atau ruang dengan panjang, lebar, dan tinggi yang direpresentasikan dalam sistem koordinat Cartesian (X, Y, Z). Penggabungan game dan teknologi 3D tidak hanya membuat permainan lebih menarik tetapi juga memperkuat manfaat edukatifnya. Dengan simulasi dan eksplorasi dalam ruang digital yang lebih imersif, game berbasis 3D dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif, memberikan pengalaman yang lebih mendalam, serta meningkatkan keterampilan kognitif dan pemecahan masalah bagi penggunanya.

Hasil kuisioner menunjukkan bahwa responden memiliki minat terhadap *game bullying*. Sebanyak 66,7% responden menyatakan sangat tertarik, sementara 33,3% lainnya tertarik. Hanya 3,3% yang menyatakan kurang tertarik, dan tidak ada responden yang sama sekali tidak tertarik. Data ini menunjukkan bahwa penggunaan game sebagai media edukasi dalam menghindari *bullying* memiliki potensi besar untuk menarik perhatian dan meningkatkan kesadaran di kalangan remaja.

Hasil wawancara dengan Bapak Alfonso dari Dinas Sosial Kabupaten Buleleng mengungkapkan bahwa pihak Dinas Sosial telah melakukan berbagai upaya dalam mencegah kasus *bullying*, salah satunya melalui sosialisasi di sekolah mengenai dampak negatif dari tindakan *bullying*. Namun, upaya tersebut dirasa masih kurang efektif dalam menekan angka kejadian *bullying* karena sosialisasi hanya memberikan materi saja, sehingga kurang berdampak. Oleh karena itu, menurut beliau, penggunaan *game* berbasis 3D dapat menjadi solusi yang lebih efektif dalam mendukung upaya pemerintah dalam mencegah *bullying*, khususnya di kalangan remaja dan di lingkungan sekolah.

Bapak Alfonso menambahkan bahwa *game* ini akan lebih bermanfaat jika mampu memberikan pengalaman langsung kepada siswa sehingga mereka dapat merasakan dan memahami situasi terkait dampak *bullying* di lingkungan sekolah. Selain itu, beliau juga mengungkapkan bahwa Dinas Sosial pernah berupaya meminta data mengenai kasus *bullying* di sekolah-sekolah yang ada di Singaraja. Namun, pihak sekolah enggan memberikan data tersebut karena khawatir akan

berdampak pada citra institusi mereka. Meskipun berbagai sosialisasi telah dilakukan, kasus *bullying* di lingkungan sekolah masih sering terjadi, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih interaktif dan inovatif guna meningkatkan kesadaran serta mencegah perilaku *bullying* secara lebih efektif.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang berjudul "Aplikasi *Game* Simulasi 3D Pencegahan *Bullying* Anak Remaja Berbasis *Role Playing* Menggunakan Metode FSM dan BT" mendukung gagasan bahwa game dapat menjadi alat edukasi yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai *bullying* serta cara pencegahannya. Hasil uji coba menunjukkan bahwa penggunaan game simulasi berbasis *role-playing* dapat dijadikan alternatif yang layak sebagai media pembelajaran berbasis desktop untuk mencegah perilaku *bullying*. Efektivitasnya didukung oleh hasil uji *white-box* dan validasi dengan metode *Technology Acceptance Model* (TAM) yang melibatkan 30 responden dalam empat tahap. Dari uji tersebut, sebanyak 76% responden memberikan respons positif, menunjukkan bahwa *game* ini mampu menjadi media edukasi yang menarik dan efektif dalam meningkatkan kesadaran serta motivasi siswa dalam mengatasi *bullying*.

Berdasarkan permasalahan ini, maka penulis perlu untuk mengembangkan penelitian ini bertujuan untuk pengembangan media *Game* 3D edukasi *bullying* di kalangan remaja, Dengan mengidentifikasi permasalahan nyata yang dihadapi oleh korban *bullying* di lingkungan sekolah, peneliti mengambil judul penelitian "PENGEMBANGAN *GAME* 3D MENGHINDARI *BULLYING* DI KALANGAN REMAJA (GEMA EMPATI: KISAH CERITA DI KALANGAN REMAJA)".

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut.

1. Masih banyaknya kasus *bullying* yang terjadi di kalangan remaja.
2. Kurangnya media edukasi yang inovatif dan interaktif, seperti game edukasi 3D, dalam memberikan pemahaman kepada remaja mengenai perilaku *bullying* dan dampak negatifnya.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana mengembangkan game 3D sebagai media untuk menghindari perilaku *bullying* di kalangan remaja?
2. Berapa respon peserta didik terhadap game 3D untuk menghindari *bullying* di kalangan remaja?

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang diharapkan dari penelitian ini dengan dikembangkannya Game, Pengembangan Game 3D Menghindari Bullying Di Kalangan Remaja (Gema Empati: Kisah Cerita Di Kalangan Remaja) adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan game edukasi 3D sebagai media untuk menghindari perilaku *bullying* di Kalangan Remaja
2. Untuk mengetahui berapa respon peserta didik terhadap game 3D untuk menghindari *bullying* di Kalangan Remaja.

1.5 BATASAN MASALAH PENELITIAN

Adapun tujuan yang diharapkan dari penelitian ini dengan dikembangkannya Game, Pengembangan Game 3D Menghindari *Bullying* Di Kalangan Remaja (Gema Empati: Kisah Cerita Di Kalangan Remaja) adalah sebagai berikut.

1. Ruang lingkup pengembangan game 3D ini difokuskan sebagai media untuk menghindari *bullying* di kalangan remaja sekaligus sebagai media hiburan, Game ini berfokus pada aspek utama *bullying*, yaitu *bullying* verbal, *bullying* fisik, *bullying* sosial, dan bentuk - bentuk *bullying* lainnya.
2. Pengukuran respons peserta didik terhadap *game* 3D ini hanya dilakukan oleh remaja, Penelitian ini dilakukan di wilayah Buleleng, Kota Singaraja, sehingga hasil pengukuran terbatas pada remaja di daerah tersebut

1.6 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Adapun tujuan yang diharapkan dari penelitian ini dengan dikembangkannya Game, Pengembangan Game 3D Menghindari *Bullying* Di Kalangan Remaja (Gema Empati: Kisah Cerita Di Kalangan Remaja) adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

- a. *Game* ini diharapkan dalam Pendidikan dapat menjadi acuan sebagai media efektif untuk menghindari *bullying* di kalangan remaja. Dengan pendekatan interaktif, *game* ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan tapi juga sebagai media pembelajaran yang menanamkan nilai-nilai empati dan rasa saling menghargai.
- b. *Game* 3D menghindari *bullying* ini bermanfaat dalam memberikan pemahaman kepada remaja terkait bahaya dan dampak *bullying*, baik bagi korban maupun pelaku, sehingga dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya menciptakan lingkungan sosial yang lebih positif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi sarana bagi peneliti untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan pengembangan *game* 3D, desain interaksi, serta alur naratif menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) dalam pembuatan *game* edukasi bertema perundungan remaja.

b. Bagi Remaja

Game Gema Empati: Kisah Cerita di Kalangan Remaja dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif bagi remaja, baik peserta didik maupun siswa, untuk memahami bentuk, dampak, dan cara menyikapi *bullying* secara empatik.

c. Bagi Peneliti Sejenis

Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain dalam mengembangkan *game* edukasi 3D bertema sosial dengan pendekatan GDLC dan pengukuran pengalaman pengguna menggunakan GEQ.