

# **Game Edukasi Untuk Remaja Mengenai Dampak Bullying**

**Dylan Sherwood**

Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Surabaya  
160418019

## **ABSTRAK**

Menurut KPAI, pada tahun 2021 terdapat 1.089 kasus perundungan anak, dan menurut penemuan lain, anak yang mengalami perundungan cenderung memberi tahu orang tua daripada guru bahwa sang anak adalah korban dari tindakan perundungan. Tindakan perundungan banyak terjadi pada kalangan anak SD kelas 6. Tindakan ini tidak hanya terjadi di Indonesia saja, seluruh dunia mengalami masalah perundungan ini. Saat ini, banyak anak yang masih tidak mengetahui definisi dari perundungan. Selain itu, banyak pula anak yang masih tidak mengetahui dampak fatal dari perundungan. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat *game* edukasi berbasis 2d yang mengajarkan mengenai perundungan, macamnya, dan dampaknya. Pada penelitian ini, *game* telah dirancang dan dikembangkan menggunakan *Unity* pada perangkat *mobile*. Kemudian *game* diuji coba kepada 30 responden remaja dengan hasil yang positif. Para responden menunjukkan peningkatan pemahaman mereka terhadap perundungan dan dampak fatalnya. Dengan demikian, penelitian ini dapat meningkatkan kesadaran masalah dari perundungan pada kalangan remaja.

**Kata Kunci:** Perundungan, *Game*, Dampak

# **EDUCATIONAL GAME FOR TEENAGERS AND ADOLESCENTS ABOUT THE IMPACTS OF BULLYING**

**Dylan Sherwood**

Department of Informatics Engineering, Faculty of Engineering, University of Surabaya  
160418019

## **ABSTRACT**

*According to KPAI, there are 1.089 cases of child bullying in 2021, and according to another research, the bullied child tends to tell their parents instead of teachers that they are a victim of bullying. This behaviour happens a lot in 6<sup>th</sup> grade elementary school. This behaviour doesn't happen only in Indonesia, but around the world. Currently, there are children that don't know the definition of bullying. Other than that, there are children that don't know the fatal impacts of bullying. The aim for this study is to make a 2-dimensional education game to teach about bullying, their types, and impacts. In this study, the game was designed and developed by Unity on a mobile platform. The game was then tested on 30 respondents consisting of teenagers and adolescents with positive results. The respondents showed improvements of comprehension towards bullying, their types, and impacts. Therefore, this study can increase the awareness of the problems of bullying to teenagers and adolescents.*

**Key Words:** *Bullying, Game, Impact*