

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Di tengah fase penting pembentukan karakter dan perkembangan diri, remaja dan pelajar sering kali menjadi korban perundungan verbal yang dapat berdampak jangka panjang. Penghinaan ini tidak hanya terjadi di sekolah, tetapi juga menyebar ke dalam berbagai aspek kehidupan mereka, termasuk di platform media sosial dan interaksi dalam permainan daring.

Di lingkungan sekolah, remaja mengalami ejekan atau lelucon yang merendahkan dari teman sekelas. Tindakan ini tidak hanya mengganggu kepercayaan diri mereka, tetapi juga dapat menyebabkan perasaan tidak aman dan merusak iklim belajar di sekolah. Sesuai dengan pendapat afnan dan meilawati bahwa bullying termasuk dalam bentuk kekerasan yang dapat mengakibatkan timbulnya kesengsaraan atau penderitaan secara fisik, psikis, seksual, dan penelantaran (Afnan & Meilawati, 2023). Ketika penghinaan terjadi di depan teman-teman atau bahkan secara publik, dampaknya dapat meningkat dan memperkuat rasa malu dan isolasi sosial. Di dunia maya, anak-anak dan pelajar sering kali menjadi target komentar yang menghina atau mengancam di platform media sosial. Perundungan melalui media daring (*cyberbullying*) dapat berupa pesan yang ngolok-olok dan diambil foto/video yang tidak pantas lalu disebarluaskan secara *online* (Susilowati et al., 2022). Tidak hanya itu bahkan dalam permainan daring, penggunaan kata-kata kasar dan pelecehan seringkali menjadi bagian dari interaksi

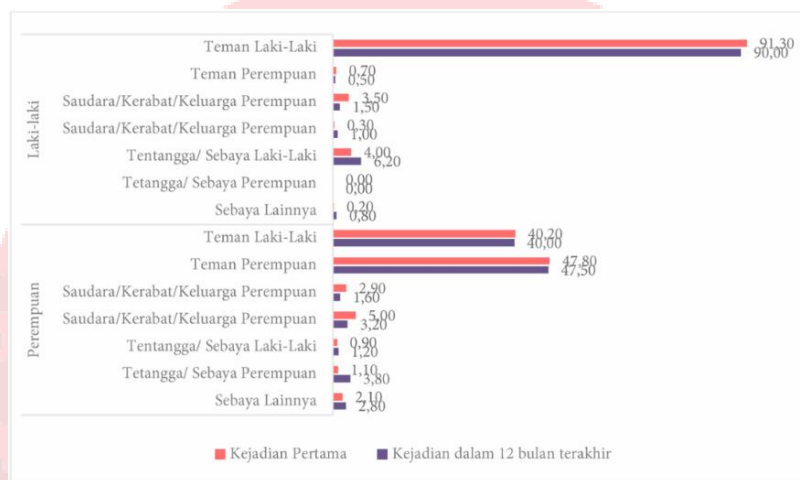
antar pemain. Hal ini tidak hanya menciptakan lingkungan *toxic* di dalam *game* tersebut, tetapi juga dapat memperkuat pola perilaku yang merugikan di kehidupan nyata.

Tindak kekerasan sendiri digolongkan menjadi beberapa kategori, berdasarkan survei nasional pengalaman hidup anak dan remaja perilaku kekerasan digolongkan menjadi kekerasan fisik, kekerasan emosional, kekerasan seksual dan tumpang tindih pengalaman kekerasan (Susilowati et al., 2022). dan kekerasan emosional sendiri digolongkan sebagai *bullying* yang dilakukan dalam bentuk verbal. Dikatan juga menurut survei pada SNPHAR 2018 maupun 2021, pengalaman kekerasan emosional atau verbal memberikan kontribusi yang besar terhadap kejadian kekerasan keseluruhan (Susilowati et al., 2022). Jika diakumulasi kurnag lebih sebanyak 46% dari total kejadian Adalah berbentuk kekerasan emosional atau verbal.



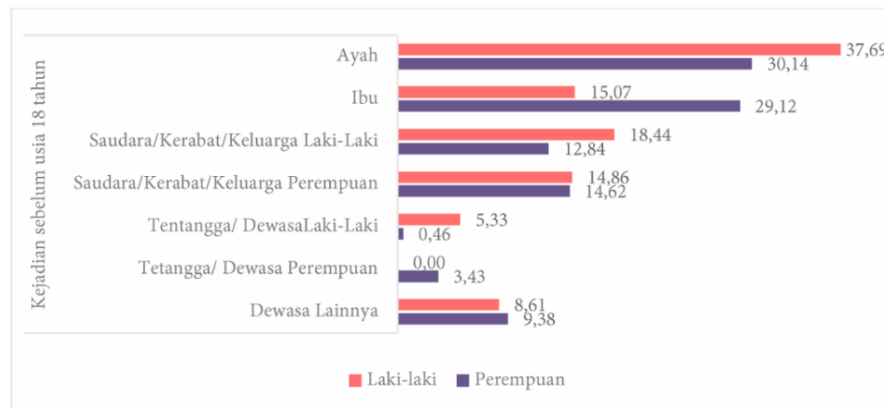
Gambar 1. Grafik kekerasan oleh orang dewasa kelompok usia 13-17 tahun (Susilowati et al., 2022).

Dijelaskan dalam survey tersebut juga pada remaja kelompok usia 13-17 tahun pelaku kekerasan emosional tersebut dibagi menjadi dua yaitu orang dewasa dan teman sebaya. Pelaku dewasa yang paling banyak dilaporkan oleh laki-laki adalah ayah sebanyak 40,8% sedangkan oleh perempuan adalah ibu sebanyak 32,8%. Sisanya merupakan kerabat, tetangga dan orang dewasa lainnya(Susilowati et al., 2022).



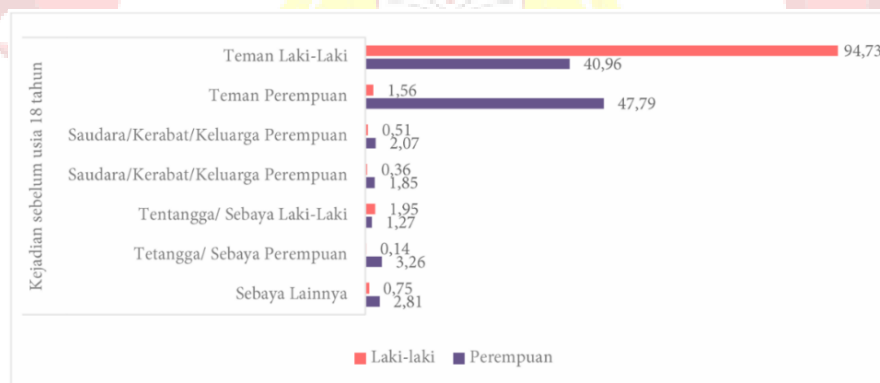
Gambar 2 Grafik kekerasan oleh teman sebaya usia 13-17 tahun (Susilowati et al., 2022).

Pelaku teman sebaya laki-laki yang dilaporkan korban laki laki adalah sebanyak 91%, sedangkan dilaporkan korban perempuan pelakunya 40,2% adalah laki-laki dan 47,8% merupakan perempuan, sisanya adalah tetangga atau orang sebaya lainnya (Susilowati et al., 2022).



Gambar 3 Grafik kekerasan oleh orang dewasa kelompok usia 18-24 tahun (Susilowati et al., 2022).

Hasil survei selanjutnya pada remaja kelompok usia 18-24 tahun. Pelaku dewasa yang paling banyak dilaporkan oleh laki-laki adalah ayah sebanyak 37,69% sedangkan oleh perempuan juga ayah sebanyak 30,14%, sisanya merupakan kerabat, tetangga dan orang dewasa lainnya (Susilowati et al., 2022).



Gambar 4 Grafik kekerasan oleh teman sebaya usia 13-17 tahun (Susilowati et al., 2022).

Pelaku teman sebaya laki-laki yang dilaporkan korban laki laki adalah sebanyak 94,73%, sedangkan dilaporkan korban perempuan pelakunya 40,96% adalah laki-laki dan 47,79% merupakan perempuan, sisanya adalah tetangga atau orang sebaya lainnya (Susilowati et al., 2022).

Bisa dikatakan kasus *bullying* dialami semua remaja yang ada di Indonesia, disebutkan dalam laporan UNICEF tentang perundungan di Indonesia pada tahun 2018, dua dari tiga anak perempuan atau laki-laki berusia 13-17 tahun pernah mengalami setidaknya satu jenis kekerasan selama hidupnya, dan tiga dari empat anak-anak dan remaja yang pernah mengalami salah satu jenis kekerasan atau lebih melaporkan bahwa pelaku kekerasan adalah teman atau sebayanya. Dan 41% pelajar berusia 15 tahun mengalami perundungan setidaknya beberapa kali dalam satu bulan, menurut studi program penilaian pelajar internasional pada 2018. Terlepas dari dampak *bullying* yang disebutkan sebelumnya, hal yang harus menjadi perhatian utama adalah pernyataan menteri sosial sebelumnya, khofifah indar parawansa, yaitu hampir 40% kasus bunuh diri di Indonesia disebabkan oleh perundungan, (UNICEF, 2020).

Tingginya tingkat kasus *bullying* verbal di Indonesia khususnya bagi kalangan remaja dengan dampak negatif yang sangat besar bagi korban. Dampak tersebut tidak hanya berupa gangguan mental dan emosional, tetapi dalam beberapa kasus bisa berujung pada kejadian yang fatal, seperti trauma berat atau bahkan bunuh diri. Situasi ini menimbulkan masalah yang mendalam karena masa remaja merupakan tahap perkembangan penting, di mana masa remaja menjadi masa transisi dari masa anak-anak menuju kedewasaan. Pada masa ini, seseorang sangat rentan dan membutuhkan dukungan lingkungan yang aman untuk membentuk jati diri. Ketika remaja mengalami perundungan, proses perkembangan tersebut bisa terganggu dan menimbulkan dampak jangka panjang dalam kehidupan mereka.

Perancangan *story game* tentang *bullying* verbal dibuat dengan tujuan utama

untuk menyampaikan sosialisasi dan edukasi mengenai dampak buruk dari tindakan *bullying* verbal. Edukasi ini disampaikan melalui media yang akrab dan sering digunakan oleh remaja zaman sekarang, yaitu *video game*. Dengan menggunakan media ini, diharapkan pesan yang disampaikan bisa lebih mudah diterima dan dipahami oleh target audiens. Selain itu, *game* ini juga bertujuan untuk membentuk kesadaran di kalangan masyarakat, terutama para remaja, agar lebih memahami dan menyadari dampak negatif dari *bullying* verbal terhadap korban maupun lingkungan sosial mereka.

Metode perancangan *design thinking* juga dapat diaplikasikan dalam perancangan ini. *Design thinking* mengkolaborasi proses-proses sistematis yang berpusat pada manusia sebagai pengguna dan penerima manfaat melalui proses terencana sehingga menghasilkan perubahan perilaku dan kondisi sesuai dengan harapan (Satria & Muntaha, 2022). Desain *thinking* jika diaplikasikan dalam sebuah perancangan *story game* akan sangat membantu dalam pengerjaan alur cerita dalam *game* itu sendiri. Opini atau pandangan pemain terhadap sesuatu, dapat diarahkan kearah yang diinginkan oleh pembuat *game* melalui *story* yang disajikan dalam *game* itu sendiri. Memanfaatkan *desain thinking* pada perancangan *story game* yang bertemakan *bullying* verbal dapat memberikan dampak kepada pemain, yaitu menyadarkan tentang dampak negatif *bullying* itu sendiri dan diharapkan juga adanya perubahan perilaku yang dapat meminimalisir tingginya tingkat kasus *bullying* verbal di Indonesia.

Video game pada awal diciptakan hanya digunakan untuk sarana hiburan, bersamaan dengan perkembangan zaman, mulai sering bermunculan *video game*

yang dimanfaatkan sebagai sarana atau media untuk pembelajaran atau edukasi. Interaksi dalam sebuah *video game* menjadikan informasi pembelajaran tersebut lebih mudah diterima oleh orang yang memainkannya atau *player*. Memanfaatkan media *video game* sebagai sarana edukasi tentang *bullying* verbal, informasi yang disampaikan dapat lebih mudah ditangkap dan ditanamkan oleh pemain, dan diharapkan hal tersebut dapat meminimalisir tingkat *bullying* yang terjadi.

Perancangan *story game* yang beralur nonlinear dengan mengambil tema *bullying* verbal merupakan media baru yang dapat dimanfaatkan, tidak hanya dikarenakan *game* adalah media yang paling sering dijumpai remaja, *gameplay* nonlinear memberikan kebebasan untuk menjelajahi berbagai alur cerita dan membuat keputusan yang mempengaruhi perkembangan permainan serta akhir cerita. Setiap pilihan yang diambil oleh pemain dapat mengarah pada hasil yang berbeda-beda, menciptakan variasi alur cerita yang kompleks dan beragam.

Fitur *gameplay* nonlinear dapat digunakan untuk menggambarkan situasi di mana pemain harus berhadapan dengan berbagai bentuk *bullying* verbal. Setiap pilihan yang diambil oleh pemain, baik itu menghadapi *bullying* dengan balasan serupa, mencoba mengabaikannya, atau mencari cara untuk mengatasi dan mengakhiri *bullying* tersebut. Setiap keputusan pemain akan memiliki dampak yang berbeda pada alur cerita selanjutnya. Melalui pengalaman dalam permainan ini, pemain secara tidak langsung akan mempertimbangkan dampak dari tindakan dan keputusan mereka terhadap karakter dalam permainan yang mengalami *bullying*. Mereka akan disadarkan akan pentingnya sikap empati, keberanian untuk melawan intimidasi, serta pentingnya mencari solusi yang baik dalam menghadapi

konflik. Permainan ini tidak hanya menyajikan hiburan, tetapi juga memberikan pesan moral yang kuat tentang pentingnya menangani masalah *bullying* dengan bijaksana dan berempati.

B. Rumusan masalah

Berikut rumusan masalah yang diambil dalam membuat perancangan:

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

C. Tujuan

Perancangan ini memiliki tujuan sebagai berikut:

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

D. Manfaat

Perancangan game bertemakan perundungan verbal dapat memberikan berbagai manfaat bagi berbagai pihak:

- a. Bagi penulis

Memiliki kesempatan untuk mengangkat isu sosial yang penting seperti *bullying* verbal melalui media yang interaktif. Media ini juga memberikan

kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai sudut pandang dan memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang masalah ini kepada pemain. Penulis juga dapat mengembangkan keterampilan dalam menyusun narasi yang kuat dan menggugah perasaan, serta membangun karakter yang kompleks.

b. Bagi akademik

Perancangan game bertemakan *bullying* verbal dapat menjadi sumber penelitian yang berharga dalam bidang psikologi, pendidikan, dan studi media. Game tersebut dapat digunakan sebagai alat untuk memahami dampak psikologis dari *bullying* verbal, serta efektivitas berbagai strategi penanganannya. Selain itu, analisis terhadap respons pemain terhadap isu-isu yang diangkat dalam permainan dapat memberikan wawasan baru tentang bagaimana cara terbaik untuk mengatasi *bullying* di lingkungan nyata.

c. Bagi masyarakat

Game ini dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kesadaran masyarakat tentang bahaya dan dampak negatif dari *bullying* verbal. Melalui pengalaman bermain, pemain dapat lebih memahami perasaan dan pengalaman korban *bullying*, serta belajar cara-cara untuk mengatasi dan mencegah perilaku *bullying* dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, game ini juga dapat menjadi *platform* untuk mempromosikan pesan-pesan positif tentang empati, keberanian, dan penghargaan terhadap perbedaan.

E. Tinjauan pustaka

Perancangan *story game* dengan mengambil tema *bullying* verbal, diperlukan informasi dalam bentuk penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya, yang masih berkaitan dengan konsep perancangan *story game*. Berikut beberapa hasil penelitian karya ilmiah yang dapat membantu dalam pembuatan konsep perancangan *story game* yang bertujuan untuk mengurangi *bullying* verbal pada kalangan remaja.

Jurnal Parameter Volume 35 No. 2 Tahun 2023 Tentang Studi Kasus Dampak Perundungan Verbal Pada Siswa Sman 2 Ks Cilegon (Melawati et al., 2023). Jurnal ini membahas dampak perundungan verbal terhadap siswa di sma negeri 2 kota cilegon, menyoroti dampak psikologis serius seperti penurunan rasa percaya diri dan peningkatan kecemasan. Peran guru bimbingan konseling (bk) sangat penting dalam memberikan dukungan emosional dan konseling kepada korban. Jurnal ini sangat membantu dalam perancangan ini untuk mengidentifikasi dampak dari *bullying* atau perundungan dan memberikan referensi dalam menanganinya, tetapi jurnal ini lebih fokus kepada peran guru bimbingan konseling untuk mengatasi kasus *bullying* berbeda dengan perancangan ini yang memanfaatkan media video *game* untuk meredam kasus *bullying*.

Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsae-Issn: 2987- 0135 Volume 2, No. 2, Tahun 2024 Tentang Penggunaan *Game Detective Bull* Dalam Mengatasi *Bullying* Disekolah Dasar (Lestari & Hermawati, 2024). Jurnal ini memanfaatkan salah satu yaitu permainan "*detective bull*" yang digunakan untuk mengidentifikasi pelaku, korban, dan saksi *bullying* dengan cara yang menyenangkan bagi siswa. Permainan

ini membantu dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menyusun program anti perundungan di sekolah. Hasil dari kegiatan ini dapat digunakan sebagai referensi atau acuan bagi perancangan *storygame* tentang *bullying* karena dapat menunjukkan cara mendapatkan informasi mengenai *bullying* dan data identifikasi yang diperlukan untuk penanganan lebih lanjut. Jurnal ini mengangkat media media permainan peran secara langsung dimana setiap siswa memerankan peran dalam permainan secara fisik sedangkan perancangan ini memanfaatkan video *game* yang dimainkan melalui *device* atau perangkat keras.

Jurnal Ilmu Kesehatan April, 2023 Volume 7 No. 1 Tentang Dampak *Toxic Game* Terhadap *Cyber Bullying* (Febrianti & Setiyowati, 2023). Jurnal penelitian ini bertujuan untuk mengungkap dampak dari *game toxic* terhadap *cyberbullying* di kalangan remaja yang sangat bermanfaat bagi perancangan ini karena mengangkat media yang sama yaitu video *game*. Fitur komunikasi dalam game online sering disalahgunakan, menyebabkan *cyberbullying*. Hasilnya menunjukkan bahwa *cyberbullying* adalah perilaku penindasan yang dipicu oleh emosi pelaku terhadap korban dan berdampak buruk pada kesehatan mental. Banyak responden menganggap *cyberbullying* sebagai hal yang biasa dan tidak ada dampak signifikan terhadap kehidupan pribadi mereka. Jurnal ini fokus kepada penelitian tentang dampak dari *cyberbullying* dalam media video *game* sedangkan perancangan ini justru memanfaatkan media yang sama untuk mengatasinya.

Jurnal E-Tech Volume 09 Number 02 2021 Tentang Perancangan Game Edukasi Pengetahuan Dasar Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Di Paud Tunas Bahari Padang (Irsyadunas et al., 2021). Jurnal ini membahas perancangan

game edukasi pengetahuan dasar untuk anak usia dini di paud tunas bahari padang. Jurnal ini berusaha mengatasi kondisi pandemi covid-19 yang menjadikan pembelajaran tatap muka terganggu, dengan aplikasi yang dirancang untuk membantu anak-anak belajar sambil bermain. Jurnal ini bermanfaat untuk membantu dalam merancang sebuah game yang dapat dimanfaatkan sebagai media edukasi dengan mengangkat permasalahan yang berbeda yang dalam jurnal mengangkat tema Pendidikan dasar sedangkan perancangan ini mengangkat kasus *bullying*.

Journal Of Information System Research (Josh) Volume 2, No. 4, Juli 2021
Tentang Perancangan *Game Rpg (Role Playing Game)* “Nusantara Darkness Rises” (Kaban et al., 2021). Tujuan dari penelitian ini adalah menggunakan *rpg maker mv* untuk membuat sebuah *game* bergenre *rpg* dengan tema budaya dan sejarah Indonesia. Hasil dari jurnal ini adalah sebuah *role-playing game* yang dirancang untuk merangsang minat masyarakat mempelajari sejarah dan budaya Indonesia. Pemain *game* ini berperan sebagai pangeran dan putri dari kepulauan lima kerajaan besar yang bermusuhan dengan kerajaan hastinapura. *Role-playing game* sangat dibutuhkan dalam membuat sebuah *game* yang menonjolkan *story* seperti halnya perancangan ini yang bertujuan untuk mengatasi *bullying* sedangkan jurnal ini bertujuan untuk meningkatkan kembali niat masyarakat tentang sejarah dan budaya Indonesia.

Journal of Animation and Games Studies Volume 4, No. 2, Tahun 2018
Tentang “*Imsomniac Story*” Penciptaan *Game* Berbasis Cerita (Trisnajati & Sulistiyono, 2018). Jurnal ini membahas penciptaan *game* berbasis cerita berjudul

"*Insomniac Story*", yang merupakan game bertema horor dengan *genre story-based point-and-click adventure*. Cerita dalam *game* ini berfokus pada seorang gadis bernama Amanda yang mengalami pengalaman buruk saat ditinggal sendirian di rumah. Jurnal ini menyimpulkan bahwa *Game "Insomniac Story"* berhasil menggabungkan cerita dan *gameplay* dengan baik, memberikan pengalaman yang menarik dan mendidik tentang *insomnia*. Penyampaian informasi tentang *insomnia* dilakukan secara tidak langsung melalui tema dan cerita, mendorong pemain untuk mempertanyakan realitas dalam *game*. Semua hal tersebut dapat dimanfaatkan dalam perancangan ini tentang bagaimana menciptakan sebuah *game* berbasis cerita dan dapat disampaikan dengan baik dengan mengambil tema *bullying*.

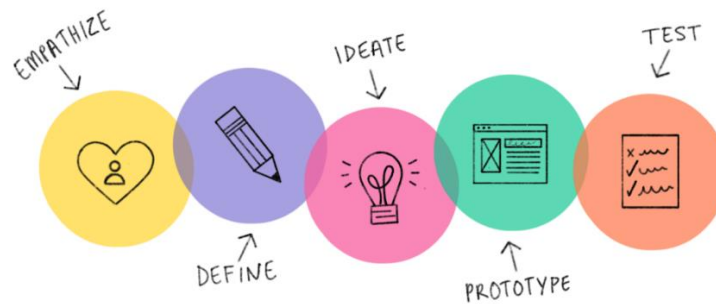
Berdasarkan beberapa analisis jurnal diatas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas upaya untuk mengatasi *bullying* masih mengandalkan peran guru bimbingan konseling. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan konvensional masih menjadi pendekatan utama dalam penanganan masalah perundungan di sekolah. Jurnal lainnya menganggap sebuah *game* juga memiliki potensi besar untuk mengedukasi dan melakukan sosialisasi kepada pemainnya untuk lebih menyadari dampak negatif dari perilaku *bullying* verbal, khususnya di kalangan anak-anak dan remaja. Permainan edukasi *real life* seperti yang dikembangkan dalam salah satu jurnal (*detective bull*) dapat menjadi alternatif yang menarik untuk mengajarkan pemahaman tentang dampak negatif dari *bullying* kepada anak-anak. Melalui *game*, informasi tentang konsekuensi dari perilaku *bullying* dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, yang diharapkan dapat menjadi lebih efektif dalam mencapai audiens muda.

Disimpulkan bahwa *video game* dapat digunakan sebagai media baru dengan tujuan yang lebih dari sekadar hiburan, seperti untuk pendidikan, pengembangan diri, atau pengalaman belajar yang pribadi dan bermakna bagi setiap individu yang bermain atau terlibat, dan yang menjadi tantangan dalam membuat *game* untuk mengantisipasi *bullying* verbal adalah karena *video game* sendiri merupakan salah satu penyebab tingginya kasus *cyberbullying*, maka dari itu perancangan game ini harus diperhatikan supaya tidak menjerumuskan pemainnya kearah negatif tetapi justru membawa pemainnya ke arah *gameplay* yang positif.

F. Metode perancangan

Perancangan adalah proses pemilihan dan pemikiran yang mengaitkan fakta-fakta dengan asumsi-asumsi mengenai masa depan, dengan tujuan menggambarkan dan merumuskan kegiatan-kegiatan yang dianggap perlu untuk mencapai tujuan tertentu serta menjelaskan cara pencapaiannya. Metode yang digunakan dalam perancangan adalah *design thinking*.

Design thinking merupakan metodologi desain yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah dengan memahami kebutuhan manusia yang terlibat dalam perancangan antarmuka. Terdapat lima tahap dalam *design thinking*, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (Ayu & Wijaya, 2023).



Gambar 5 Bagan design thinking (<https://bpmpp.uma.ac.id/2022/06/15/5-tahap-dalam-design-thinking/>)

A. *Empathize*

Tahap *empathize* adalah saat dilakukan pendekatan kepada pengguna untuk mengumpulkan informasi dan memahami keinginan mereka. Pada tahap ini, observasi dan wawancara dilakukan untuk menggali kebutuhan pengguna (Ayu & Wijaya, 2023). Data yang dikaji mencakup definisi bullying, jenis-jenisnya, dampak psikologis yang ditimbulkan, serta survei nasional mengenai prevalensi bullying verbal pada remaja.

B. *Define*

Define adalah tahap kedua dalam *design thinking*, di mana semua kebutuhan yang diperoleh dari pengguna selama tahap *empathize* dirangkum dan disimpulkan (Ayu & Wijaya, 2023). Setiap data yang sudah terkumpul kemudian dirangkum menjadi segmentasi, USP, ESP, dan menjadi sebuah positioning.

C. *Ideate*

Ideate, yang merupakan tahap ketiga, adalah proses untuk menghasilkan ide-ide kreatif dalam perancangan desain. Tahap ini bertujuan untuk menyelesaikan

masalah yang diidentifikasi pada tahap empathize, sehingga menghasilkan berbagai pendapat, saran, dan masukan yang dapat diterapkan dalam perancangan desain(Ayu & Wijaya, 2023). Dalam perancangan ini ideate mengarah pada strategi kreatif yang mana bertujuan untuk menentukan bagaimana konsep karya akan dibuat.

D. *Prototype*

Prototype adalah versi awal dari produk yang dikembangkan dalam skala kecil atau sebagai simulasi. *Prototype* dapat berupa sketsa, mockup kertas, mockup digital, dan bentuk lainnya(Ayu & Wijaya, 2023). Pada perancangan ini prototipe mengarah pada perwujudan karya bagaimana sebuah desain *game* dibuat.

E. *Test*

Test adalah tahap di mana aplikasi yang telah selesai diuji coba secara acak kepada pengguna. Pengguna memberikan masukan dan saran berdasarkan pengalaman mereka menggunakan aplikasi tersebut. Masukan yang diterima akan dianalisis kembali untuk melakukan perbaikan, sehingga aplikasi dapat ditingkatkan kualitasnya(Ayu & Wijaya, 2023).

Setiap tahap pada *design thinking* akan diaplikasikan pada perancangan, terkecuali pada tahapan test dikarenakan perancangan ini berfokus pada pembuatan *storygame* tentang *bullying* verbal yang akan berwujud *Prototype* dari *game* jadi. Untuk melakukan *test* yang mengacu pada keefektifan *game* ini mengatasi masalah *bullying* verbal tidak akan dapat dilaksanakan karena untuk melaksanakannya *game* sendiri harus sudah selesai, sedangkan pembuatan *game* sendiri membutuhkan

proses yang lebih dari sekedar perancangan *storygame*.

G. Sistematika penulisan

Sistematika ini sendiri terdiri dari beberapa bab yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya.

Bab I

Berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, tinjauan pustaka, metode perancangan, dan sistematika penulisan.

Bab II

Identifikasi data yang berisi informasi-informasi lengkap mengenai objek yang dibahas dalam tugas akhir, seperti data objek, kemudian jenis jenis objek, dampak dari objek dan analisa swot.

Bab III

Berisi tentang konsep perancangan karya yang akan dibuat berupa analisa data (segmentasi, usp, esp, *positioning*) dan strategi kreatif (konsep estetis, konsep teknis, *moodboard*, dan *media plan*)

Bab IV

Membahas mengenai perwujudan karya yang dibuat serta penjelasan *preview* dan *prototype game* yang akan direalisasikan.

Bab V

Berisi kesimpulan, saran serta pembuatan karya yang telah dilakukan penulis untuk institusi maupun dosen pengajar.