

TUGAS AKHIR KEKARYAAN

DESAIN STORY GAME TENTANG BULLYING VERBAL DI KALANGAN REMAJA

Diajukan Untuk Menempuh Ujian Tugas Akhir Kekaryaan
Dalam Rangka Memenuhi Syarat Meraih Gelar Sarjana
Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta



Disusun Oleh:
Willy Kurniawan
2021021007

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SOSIAL HUMANIORA DAN SENI
UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

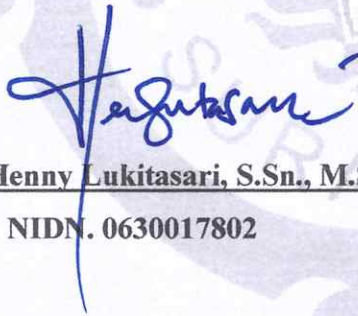
DESAIN STORY GAME TENTANG BULLYING VERBAL DI KALANGAN REMAJA

Disusun oleh:
WILLY KURNIAWAN
2021021007

Tugas Akhir ini telah disetujui
untuk dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Tugas Akhir
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta

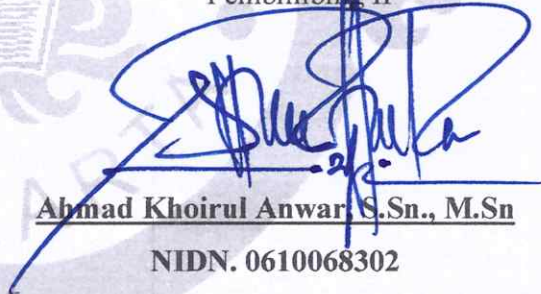
Pada tanggal: 5 Mei 2025

Pembimbing I



Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0630017802

Pembimbing II



Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0610068302

Mengetahui
Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn
NIDN. 0622048001

LEMBAR PENGESAHAN

DESAIN STORY GAME TENTANG BULLYING VERBAL DI KALANGAN REMAJA

Disusun oleh:
WILLY KURNIAWAN
2021021007

Tugas Akhir Kekaryaannya telah diterima dan disahkan
oleh Dewan Penguji Tugas Akhir Kekaryaannya
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta

Pada tanggal: 22 Agustus 2025

1. Penguji I
Nama : Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn
NIDN : 0630017802
2. Penguji II
Nama : Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn., M.Sn
NIDN : 0610068302
3. Penguji III
Nama : Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn
NIDN : 0622048001

Dekan
Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni


Faqih Purnomosidi, S.Pd., M.Si.
NIDN. 0602058801

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual


Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn
NIDN. 0622048001

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Saya mahasiswa Program Desain Komunikasi Visual Fakultas Sosial Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Willy Kurniawan**

NIM : **2021021007**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir / Skripsi

Judul : Desain Story Game Tentang Bullying Verbal di Kalangan Remaja

adalah benar-benar karya yang saya susun sendiri. Apabila kemudian terbukti bahwa saya ternyata melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan / karya orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas termasuk pencabutan gelar yang telah saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila dikemudian hari terbukti melakukan kebohongan maka saya sanggup menanggung segala konsekuensinya.

Surakarta, 22 Agustus 2025

Yang Menyatakan



Willy Kurniawan

NIM: 2021021007

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai Sivitas Akademik Universitas Sahid Surakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Willy Kurniawan**
NIM : **2021021007**
Program Studi : **Desain Komunikasi Visual**
Fakultas : **Sosial Humaniora dan Seni**
Jenis Karya : **Tugas Akhir**

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Sahid Surakarta Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non Exclusife Royalty Free Right*) atas Tugas Akhir saya yang berjudul: **Desain Story Game Tentang Bullying Verbal di Kalangan Remaja**, beserta desain. Berhak menyimpan, mengalihkan bentuk, mengalihmediakan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat serta mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis (*author*) dan pembimbing sebagai co author atau pencipta dan juga sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya secara sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di: Surakarta

Pada Tanggal: 22 Agustus 2025

Yang membuat pernyataan,



Willy Kurniawan

NIM: 2021021007

MOTTO

Some infinities are simply bigger than other infinities.

(John green, *The Fault in Our Star*)



PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat, kasih sayang, dan kemudahan yang selalu menyertai setiap langkah dalam proses ini.
2. Kedua orang tua tercinta, atas doa, dukungan, dan cinta yang tiada henti, yang menjadi fondasi utama dalam perjalanan hidup dan pendidikan saya.
3. Ria Stefani, kakak tercinta, yang selalu memberikan semangat, nasihat, dan dukungan tanpa henti dalam setiap tahap perjalanan ini.
4. Dosen pembimbing dan seluruh dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, atas bimbingan, ilmu, dan motivasi yang telah diberikan selama masa studi.
5. Teman-teman seperjuangan, atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang menguatkan hingga karya ini terselesaikan.
6. Serta semua pihak yang telah membantu dan mendukung, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini.

Semoga karya ini menjadi bentuk nyata dari rasa syukur, cinta, dan dedikasi kepada semua yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan ini.

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-realistis, 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* verbal, Remaja, *Story game*.

ABSTRACT

Verbal bullying among adolescents is a social problem that seriously impacts the mental and emotional health and character development of victims. The high number of cases of verbal bullying in Indonesia is often dismissed as mere jokes, making identification and treatment difficult, leading victims to be reluctant to report the incident. This issue underscores the importance of developing effective, interactive, and relevant educational media for adolescents. This project aims to create a story game themed around verbal bullying as a means of socializing and learning about the negative impacts of bullying, while also building empathy and social awareness among players. The method used design thinking. The resulting design is a prototype story game featuring a non-linear storyline and semi-realistic visuals, which allow players to explore various scenarios of verbal bullying, make choices, and see the consequences of each action. This work is expected to serve as an engaging educational medium, reinforcing the moral message about the importance of mutual respect, and contribute to efforts aimed at preventing verbal bullying among adolescents.

Keywords: *Verbal bullying, Adolescents, Story game.*



KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, karena atas Kebesaran-Nya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik Penyusunan karya ini merupakan sebagian syarat atau tugas akhir penyelesaian studi S1 Program Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta.

Selama perancangan dan proses penyusunan Tugas Akhir ini, tidak terlepas dari dukungan pihak yang terkait dalam perancangan ini. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih dan rasa hormat yang sebesar besarnya kepada:

1. Dr. Sri Huning Anwariningsih, ST., M.Kom., selaku Rektor Universitas Sahid Surakarta.
2. Dr. Erwin Kartinawati, S.Sos., M.Ikom., selaku wakil Rektor Bidang Akademik, Keahasiswaan, Alumni dan Kerja Sama Universitas Sahid Surakarta.
3. Destina Paningrum, SE., MM., selaku Wakil Rektor Bidang Sumber daya, Kepegawaian dan Pengembangan Universitas Sahid Surakarta.
4. Faqih Purnomosidi, S.Psi., M.Si., selaku Dekan Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni Universitas Sahid Surakarta.
5. Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn, selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta sekaligus Penguji 3 yang telah memberikan masukan, arahan, serta evaluasi yang bermanfaat demi penyempurnaan karya Tugas Akhir ini.

6. Evelyne Henny Lukitasari, S.Sn., M.Sn, selaku dosen pembimbing 1 sekaligus Penguji 1 yang telah memberikan bimbingan, kritik, dan saran yang membangun dari awal proses hingga terselesaikannya pembuatan karya Tugas Akhir ini.
7. Ahmad Khoirul Anwar, S.Sn., M.Sn, selaku dosen pembimbing 2 sekaligus Penguji 2 yang telah memberikan bimbingan, kritik, dan saran yang membangun dari awal hingga akhir proses pembuatan karya Tugas Akhir ini.
8. Seluruh Dosen Pengajar Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta.
9. Ayah, Ibu, Kakak dan Keluarga atas segala pengorbanan dan dukungan yang tidak tergantikan oleh apapun.
10. Teman-teman yang sudah banyak membantu dan memberikan informasi dalam proses pengerjaan sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir / karya ini
11. Segenap Staff Pengajar dan Karyawan Universitas Sahid Surakarta
12. Semua pihak yang membantu dan mendukung penulis yang tidak dapat dicantumkan disini.

Penulis menyadari bahwa banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas akhir/kekaryaannya ini untuk kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan. Semoga karya ini berguna bagi semua pihak, baik almamater atau semua pihak yang memerlukannya. Terimakasih.

Penulis

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR KEKARYAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
ORISINALITAS KARYA ILMIAH.....	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
RINGKASAN	viii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang.....	1
B. Rumusan masalah.....	8
C. Tujuan.....	8
D. Manfaat	8
E. Tinjauan pustaka	10
F. Metode perancangan	14
G. Sistematika penulisan.....	17
BAB II.....	18
IDENTIFIKASI DATA	18

A. Definisi <i>bullying</i>	18
B. Jenis-jenis <i>bullying</i>	18
C. <i>Bullying</i> verbal	20
D. Data <i>bullying</i> verbal	20
E. Efek negatif	23
Analisa SWOT.....	24
BAB III	27
KONSEP KEKARYAAN.....	27
A. Analisa Data	27
B. Strategi Kreatif.....	30
C. Media plan.....	46
BAB IV	52
PERWUJUDAN KARYA	52
A. <i>Brief</i> Perancangan	52
B. <i>User Flow Diagram</i>	53
C. <i>Level Map</i>	54
D. <i>Wire Frame</i>	55
E. <i>Mockup</i>	56
F. Desain <i>Storygame</i> Tentang <i>Bullying</i> Verbal	58
BAB V.....	113
PENUTUP.....	113
A. SIMPULAN	113
B. SARAN	114
Daftar Pustaka	116
DAFTAR ISTILAH	118
LAMPIRAN.....	122

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Grafik kekerasan oleh orang dewasa kelompok usia 13-17 tahun.....	2
Gambar 2	Grafik kekerasan oleh teman sebaya usia 13-17 tahun	3
Gambar 3	Grafik kekerasan oleh orang dewasa kelompok usia 18-24 tahun	4
Gambar 4	Grafik kekerasan oleh teman sebaya usia 13-17 tahun	4
Gambar 5	Bagan design thinking.....	15
Gambar 6	pravelensi kekerasan emosial Survei Nasional Pengalaman hidup anak dan remaja hal.	21
Gambar 7	Demografi Pengalaman Kekerasan Emosional dan Tingkat Pendidikan usia 13-17 SNPHAR	22
Gambar 8	Grafik dampak kekerasan emosional SNPHAR.....	23
Gambar 9	Grafik dampak kekerasan emosional SNPHAR.....	23
Gambar 10	Frame menu utama	31
Gambar 11	<i>Frame gameplay</i> utama.....	31
Gambar 12	<i>Frame scene</i>	32
Gambar 13	Frame pilihan map/lingkungan.....	32
Gambar 14	Contoh palet warna dengan gaya visual semi-realisme	33
Gambar 15	Contoh font dengan gaya sans-serif	34
Gambar 16	Contoh font dengan gaya sans-serif.....	34
Gambar 17	Contoh ilustrasi karakter dalam sebuah <i>game</i> dengan gaya semi realisme	35
Gambar 18	Contoh ilustrasi lingkungan dalam sebuah <i>game</i> dengan gaya visual semi realisme.....	36
Gambar 19	Contoh ilustrasi <i>icon</i> dalam sebuah <i>game</i>	37
Gambar 20	Contoh ilustrasi <i>cutcenes</i> dalam sebuah <i>game</i> dengan gaya visual semi realisme	37
Gambar 21	Moodborad perancangan storygame tentang bullying verbal	43
Gambar 22	Logo adobe illustrator	44
Gambar 23	Logo coreldraw	44
Gambar 24	Logo krita	44
Gambar 25	Logo Mocrosoft Word	45
Gambar 26	Logo blender 3d	45
Gambar 27	Logo UPBGE	46
Gambar 28	Contoh poster <i>game red dead redemption 2</i>	47
Gambar 29	Contoh stand karakter	48
Gambar 30	Contoh gantungan kunci	49
Gambar 31	Contoh kaos.....	49
Gambar 33	Contoh x banner	50
Gambar 34	Contoh stiker	51
Gambar 36	<i>User flow diagram story game bullying verbal</i>	53
Gambar 37	<i>Level map story game bullying verbal</i>	54
Gambar 38	Wireframe storygame bullying verbal.....	56
Gambar 39	Wireframe storygame bullying verbal.....	57
Gambar 40	sketsa map openword	58
Gambar 41	color guide map openword.....	58

Gambar 42 Hasil jadi map openword.....	59
Gambar 43 sketsa base karakter perempuan	59
Gambar 44 Riging base karakter perempuan	60
Gambar 45 Color guide base karakter perempuan	60
Gambar 46 Hasil jadi base karakter perempuan	60
Gambar 47 sketsa base karakter laki-laki.....	61
Gambar 48 Riging karakter laki-laki.....	61
Gambar 49 Color guide base karakter laki-laki	62
Gambar 50 Hasil jadi base karakter laki-laki.....	62
Gambar 51 sketsa base karakter adisti	62
Gambar 52 Color guide karakter adisti	63
Gambar 53 Final desain karakter adisti.....	63
Gambar 54 sketsa base karakter bella	63
Gambar 55 Color guide karakter bella	64
Gambar 56 Final desain karakter bella.....	64
Gambar 57 Sketsa karakter jenny	64
Gambar 58 Color guide karakter jenny	65
Gambar 59 Hasil jadi karakter jenny	65
Gambar 60 sketsa karakter linda	65
Gambar 61 Color guide karakter linda.....	66
Gambar 62 Hasil jadi karakter linda	66
Gambar 63 sketsa base karakter evan	66
Gambar 64 Color guide karakter evan	67
Gambar 65 Hasil jadi karakter evan.....	67
Gambar 66 sketsa karakter riko.....	67
Gambar 67 Color guide karakter riko	68
Gambar 68 Hasil jadi karakter riko	68
Gambar 69 sketsa main menu	68
Gambar 70 color guide main menu	69
Gambar 71 Guideline main menu	69
Gambar 72 Ilustrasi main menu	69
Gambar 73 Hasil jadi main menu.....	70
Gambar 74 sketsa prolog.....	70
Gambar 75 color guide prolog	70
Gambar 76 Guideline prolog.....	71
Gambar 77 Hasil jadi prolog	71
Gambar 78 Penempatan produk prolog.....	72
Gambar 79 sketsa openworld	72
Gambar 80 color guide openworld.....	72
Gambar 81 Guideline openworld	73
Gambar 82 Hasil jadi openworld	73
Gambar 83 Penempatan produk openworld	74
Gambar 84 sketsa cerita 1	74
Gambar 85 color guide cerita 1	74
Gambar 86 Guideline cerita 1	75
Gambar 87 Ilustrasi cerita 1	75

Gambar 88 Hasil jadi cerita 1	75
Gambar 89 Penempatan produk cerita 1	76
Gambar 90 sketsa cerita 2	76
Gambar 91 color guide cerita 2	77
Gambar 92 Guideline cerita 2	77
Gambar 93 Ilustrasi cerita 2	77
Gambar 94 Hasil jadi cerita 2	78
Gambar 95 Penempatan produk	78
Gambar 96 sketsa cerita 3	79
Gambar 97 Guideline cerita 3	79
Gambar 98 Ilustrasi cerita 3	80
Gambar 99 Hasil jadi cerita 3	80
Gambar 100 Penempatan produk cerita 3	81
Gambar 101 sketsa cerita 4	81
Gambar 102 color guide cerita 4	81
Gambar 103 Guideline cerita 4	82
Gambar 104 Ilustrasi cerita 4	82
Gambar 105 Hasil jadi cerita 4	82
Gambar 106 Penempatan produk cerita 4	83
Gambar 107 sketsa cerita 5	83
Gambar 108 color guide cerita 5	84
Gambar 109 Guideline cerita 5	84
Gambar 110 Ilustrasi cerita 5	84
Gambar 111 Hasil jadi cerita 5	85
Gambar 112 Penempatan produk cerita 5	85
Gambar 113 sketsa cerita 6	86
Gambar 114 color guide cerita 6	86
Gambar 115 Guideline cerita 6	86
Gambar 116 Ilustrasi cerita 6	87
Gambar 117 Hasil jadi cerita 6	87
Gambar 118 Penempatan produk cerita 6	88
Gambar 119 sketsa cerita 7	88
Gambar 120 Guideline cerita 7	89
Gambar 121 Ilustrasi cerita 7	89
Gambar 122 Hasil jadi cerita 7	89
Gambar 123 Penempatan produk cerita 7	90
Gambar 124 sketsa cerita 8	90
Gambar 125 color guide cerita 8	91
Gambar 126 Guideline cerita 8	91
Gambar 127 Hasil jadi cerita 8	91
Gambar 128 Penempatan cerita 8	92
Gambar 129 sketsa cerita 9	92
Gambar 130 color guide cerita 9	93
Gambar 131 Guideline cerita 9	93
Gambar 132 Hasil jadi cerita 9	93
Gambar 133 Penempatan produk cerita 9	94

Gambar 134 sketsa penutup	94
Gambar 135 color guide penutup	95
Gambar 136 Guideline penutup	95
Gambar 137 Hasil jadi penutup	95
Gambar 138 Penempatan produk penutup	96
Gambar 139 sketsa menu bantuan	96
Gambar 140 color guide menu bantuan	97
Gambar 141 Guideline menu bantuan	97
Gambar 142 Hasil jadi menu bantuan	97
Gambar 143 Penempatan produk menu bantuan	98
Gambar 144 sketsa game over	98
Gambar 145 color guide game over	99
Gambar 146 Guideline game over	99
Gambar 147 Hasil jadi game over	99
Gambar 148 Penempatan game over	100
Gambar 149 Logic tree yang digunakan dalam game engine	102
Gambar 150 sketsa poster	103
Gambar 151 color guide poster	103
Gambar 152 Guideline poster	103
Gambar 153 Ilustrasi poster	104
Gambar 154 Hasil jadi poster	104
Gambar 155 Penempatan produk poster	105
Gambar 156 Guideline stan karakter	105
Gambar 157 color guide stan karakter	105
Gambar 158 Hasil jadi stan karakter	106
Gambar 159 Penempatan produk stan karakter	106
Gambar 160 Guideline kaos	107
Gambar 161 color guide kaos	107
Gambar 162 Hasil jadi kaos	107
Gambar 163 Penempatan produk kaos	108
Gambar 164 Guideline stiker	108
Gambar 165 color guide stiker	109
Gambar 166 Hasil jadi stiker	109
Gambar 167 Penempatan produk stiker	109
Gambar 168 Guideline x banner	110
Gambar 169 color guide x banner	110
Gambar 170 Hasil jadi x banner	111
Gambar 171 Guideline gantungan kunci	111
Gambar 172 color guide gantungan kunci	112
Gambar 173 Hasil jadi gantungan kunci	112
Gambar 174 Penempatan produk gantungan kunci	112

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Analisa SWOT.....	26
Tabel 2 Visual Matrix.....	42



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	122
------------------	-----

