

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bullying merupakan masalah kesehatan global dalam masyarakat. Hal ini mencakup berbagai jenis tindakan seperti penindasan secara fisik maupun verbal. Di Indonesia pada tahun 2018 terdapat 41,1% siswa yang mengalami tindak *bullying* [1] dan 45% siswa yang mengalami *cyberbullying* [2], [3]. *Bullying* merupakan tindakan kekerasan atau penindasan yang dilakukan secara berulang dan sadar oleh seseorang atau berkelompok kepada orang lain. Terdapat banyak jenis tindak *bullying* yang dilakukan yaitu menyakiti secara fisik seperti memukul, menendang, mendorong, mencubit. Lalu menyakiti secara verbal seperti mengumpat atau menghina orang. Adapun pada lingkungan sosial tindak *bullying* dilakukan seperti mengucilkan seseorang / kelompok karena perbedaan kulit, ras ataupun dengan melakukan penyebaran berita *hoax*. Serta dengan kemajuan teknologi saat ini *bullying* dapat dilakukan dalam dunia maya (*cyber bullying*) yaitu seperti melakukan hal yang membuat orang lain tidak nyaman melalui penggunaan ponsel dan internet di sosial media [4]–[6].

Pentingnya mengetahui dampak yang ditimbulkan dari melakukan *bullying*, individu yang menjadi korban akan mengalami kesehatan psikologis seperti stress, depresi dan kecemasan yang dirasakan, sehingga hal ini dapat menimbulkan trauma untuk bersosialisasi, jika pada anak remaja dapat mempengaruhi nilai atau prestasi di sekolah, dan hal yang berbahaya akan melakukan tindakan bunuh diri atau pun menimbulkan ide untuk melakukan tindak *bullying* kepada orang lain [7], [8]. Menurut [9], [10], [11] upaya untuk mengurangi perilaku *bullying* yaitu dengan memberikan edukasi kepada siswa tentang pencegahan tindak *bullying*, agar siswa mengenal dan mengetahui dampak yang dihasilkan dari perilaku *bullying*, Sehingga menciptakan lingkungan yang nyaman bagi semua orang. Dengan perkembangan

teknologi di era saat ini kita dapat memanfaatkan teknologi *mobile* untuk pengembangan edukasi tentang pencegahan tindak *bullying*. Dengan adanya aplikasi *mobile* memudahkan siswa dalam mendapatkan informasi tentang pengenalan perilaku *bullying* dan bagaimana pencegahan tindak *bullying*.

Gamifikasi merupakan desain permainan yang digunakan dalam perancangan *mobile application* dan dapat dikolaborasikan dengan konten non-game seperti edukasi [12]. Dari kolaborasi tersebut menghasilkan sebuah aplikasi edukasi yang memiliki fitur-fitur seperti bermain sebuah game. Dalam menerapkan gamifikasi harus memiliki beberapa unsur diantaranya memiliki unsur tantangan dan pengetahuan. Hal ini yang dapat menciptakan rasa emosional bagi pengguna pada saat memainkannya dan dapat memberikan pengalaman yang menarik dalam belajar [13]. Dalam perancangan sebuah aplikasi terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu konsep UI UX, seperti menampilkan konten-konten edukasi pada aplikasi *mobile*, harus memperhatikan konsistensi warna, jenis font yang digunakan dan tata letak dari konten yang akan ditampilkan. Sehingga konten atau isi dari aplikasi dapat menarik perhatian dan mudah dipahami oleh pengguna [14].

Oleh karena itu, penelitian ini merancang *prototype* aplikasi *mobile* dengan memanfaatkan elemen *gamification* dan UI UX pada edukasi pencegahan tindak *bullying*. Hasil dari desain aplikasi tersebut akan di evaluasi dari penggunaan UI dan *gamification* dapat memberikan interaksi yang menarik dan memudahkan pengguna dalam menerima edukasi tentang pencegahan *bullying*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan dalam latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah

1. Bagaimana mendesain prototype edukasi pencegahan tindak bullying dengan menggunakan elemen gamifikasi dan prinsip UIUX ?
2. Apa elemen gamifikasi dan prinsip UIUX yang sesuai untuk memudahkan pengguna dalam menerima edukasi pencegahan tindak bullying dengan cara yang menarik ?

1.3. Batasan Masalah

Permasalahan yang telah dibahas dibatasi pada aplikasi yang dibuat dalam bentuk *prototype mobile*. Dan digunakan untuk membantu dalam pengenalan dan pencegahan *bullying*.

1.4. Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan *prototype* aplikasi mobile edukasi pencegahan tindak *bullying* dengan memanfaatkan elemen gamifikasi dan UI UX.
2. Mengkaji *feedback* dari kegunaan *prototype* dalam mengedukasi pencegahan tindak *bullying*.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Bagi ilmu pengetahuan sebagai referensi bagi peneliti yang melakukan penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan edukasi pencegahan *bullying* dengan memanfaatkan UIUX dan *gamification*.
2. Bagi teknologi penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi pemerintah dalam mengembangkan teknologi yang sesuai untuk meningkat motivasi dan daya tarik masyarakat dalam edukasi tentang *bullying*.
3. Bagi penulis dapat menambah pengetahuan tentang UIUX dan *gamification*.

1.6. Sistematika Penulisan

Laporan ini secara sistematis berdasarkan tata cara penulisan laporan yang

telah ditetapkan oleh pihak Pascasarjana Universitas Atma Jaya Yogyakarta dengan urutan penyajian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memaparkan masalah umum tentang penyusunan laporan tesis diantaranya latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian, tujuan penelitian, serta sistematika penulisan laporan tesis.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memaparkan penelitian-penelitian sebelumnya dan mengusulkan kontribusi pada penelitian yang dilakukan.

BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini memaparkan teori *bullying*, UI UX dan gamifikasi yang dijadikan sebagai landasan dalam penelitian yang dilakukan.

BAB IV METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metode yang digunakan pada penelitian ini, terdiri dari beberapa tahapan yaitu tahap pertama studi literatur, tahap kedua pengumpulan data dan menganalisis kebutuhan system, tahap keempat tahap perancangan prototype dan tahap akhir akan melakukan ujicoba dan evaluasi hasil ujicoba *prototype*.

BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas hasil penelitian yang dilakukan yaitu proses pembuatan *prototype* dari perancangan *interface*, menentukan elemen gamifikasi, menyusun alur *storyboard* sehingga menjadi *prototype* aplikasi edukasi pencegahan bullying, melakukan evaluasi *prototype* dan menganalisa hasil *prototype* yang telah dibuat kepada user.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan bab akhir dari keseluruhan laporan tesis yang didalamnya berisi suatu kesimpulan atas penelitian yang dilakukan. Serta berisi saran-saran dari peneliti berupa kritik dan gagasan untuk penelitian selanjutnya.