

ABSTRAK

PERANCANGAN KARAKTER GIM MENGENAI BIJAK
BERINTERNET UNTUK MENGATASI CYBERBULLYING DI
KALANGAN REMAJA.

Oleh: Muhammad Farhan

1601213110

Untuk dapat membantu seorang korban *Cyberbullying* diperlukan pemahaman tentang bagaimana *Cyberbullying* itu terjadi dan apa saja yang diperlukan oleh korban agar kita dapat memberi sebuah dukungan yang tepat. Dengan memahami arti dari *Cyberbullying* dan juga mentalitas dari pelaku dan juga korban diharapkan kita juga dapat mengurangi kasus *Cyberbullying* di Indonesia.

Sebuah karakter yang dirancang dengan tepat dapat membuat sebuah koneksi emosional pada target audiens. Salah satu faktor yang memicu terjadinya sebuah koneksi emosional adalah representasi. Dengan representasi yang tepat dapat membantu korban *Cyberbullying* agar tidak merasa terkucilkan dan juga dapat membuka diri pada publik. dengan representasi dan pengaruh dari naratif diharapkan karakter gim tersebut dapat membangun sebuah koneksi emosional dan meningkatkan empati pada target audiens seperti yang diharapkan.

Tujuan dari penelitian kali ini adalah untuk meningkatkan empati dari target audiens agar dapat peka terhadap fenomena *Cyberbullying*. dengan media sebuah gim dengan desain karakter yang merepresentasikan dua sisi dari kasus *Cyberbullying*.

Kata Kunci: *Cyberbullying*, representasi, emosional, empati, target audiens, pelaku, korban.