Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial
Volume 3, Issue 10, May 2026, P 260-269
E-ISSN: 3025-6704
DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.20233839

Pengalaman Bermain *Board Game* Buddy Pekerti Sebagai Media Komunikasi Edukatif dalam Penekanan Perilaku *Bullying:* Studi Fenomenologi pada Mahasiswa di Yogyakarta

Experience of Playing the "Buddy Pekerti" Board Game as an Educational Communication Medium in Reducing Bullying Behavior: A Phenomenological Study of University Students in Yogyakarta

Muhammad Imam Syafi'i
Program Studi Magister Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Gadjah Mada

INFO ARTIKEL
Riwayat artikel:
Received 30 April 2026
Revised 5 May 2026
Accepted 10 May 2026
Available online 15 May 2026

Keywords: *Bullying, Board Game, and Communication*

Keywords: *Bullying, Boardgame dan Komunikasi*

Artikel ini merupakan artikel akses terbuka di bawah lisensi CC BY-SA license.
Copyright © 2026 by Author. Published by Yayasan Daarul Huda

ABSTRACT
Bullying in education remains closely related and requires collaborative efforts across all stakeholders to suppress and even eliminate it. Bullying can impact both the perpetrator and the victim psychologically, mentally, and morally. Victims of bullying often report feeling alone, friendless, and unheard, leading to feelings of helplessness. The Buddy Pekerti board game serves as an educational tool for communicating safely and comfortably with others. The research method used was qualitative, with primary data collected through in-depth interviews with students in Yogyakarta to determine the meaning of their experiences playing the Buddy Pekerti board game. Secondary data were collected from literature reviews, including books, journal articles, and other supporting sources. The results of this study indicate that when playing this board game, each individual feels a safe space to share their experiences with others without fear of being judged for their one-sided experiences.

ABSTRACT
Bullying dalam dunia pendidikan masih erat kaitannya serta masih menjadi pekerjaan bersama- sama pada semua elemen untuk menekan bahkan menghilangkannya. Bullying dapat berdampak pada gangguan psikis dan mental serta moral serta sosiaal pada pelaku maupun korbannya, diantara korban bullying mengaku karena tidak adanya tempat untuk bercerita sehingga merasa sendiri, tidak memiliki teman serta merasa tidak didengar sehingga merasa tidak berdaya. Dengan adanya board game Buddy Pekerti ini sebagai sarana edukatif untuk mengomunikasikan segala sesuatu kepada orang lain dengan rasa aman dan nyaman. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pengumpulan data primer melalui wawancara mendalam bersama mahasiswa di Yogyakarta untuk melihat bagaimana pemaknaan pengalaman bermain board game Buddy Pekerti, data sekunder dari studi literatur baik dari buku, artikel jurnal maupun hal lain yang mendukung. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ketika memainkan board game ini setiap individu dapat merasa memiliki ruang aman untuk menceritakan sesuatu kepada orang lain tanpa perlu takut dihakimi akan persoalan yang diceritakan pada satu sisi saja.

PENDAHULUAN

Bullying masih menjadi salah satu persoalan serius dalam dunia pendidikan Indonesia, dengan dampak jangka panjang pada kondisi psikologis, sosial, dan akademik korbannya. Data nasional menunjukkan bahwa dua dari tiga anak usia 13–17 tahun pernah mengalami sedikitnya satu bentuk kekerasan, baik verbal, fisik maupun emosional, sementara tiga dari empat kasus dilakukan oleh teman sebaya mereka sendiri (UNICEF Indonesia, 2020). Situasi ini memperlihatkan bahwa *bullying* bukan sekadar tindakan impulsif atau "candaan", tetapi praktik berulang yang merusak rasa aman, harga diri, motivasi belajar, hingga kesehatan

*Corresponding Author
Email: muhammadimamsyafii@mail.ugm.ac.id

mental korban. Banyak korban melaporkan bahwa mereka tidak memiliki tempat aman untuk bercerita, merasa tidak didengar, dan tidak berdaya menghadapi situasi tersebut. Kondisi ini menegaskan urgensi strategi preventif yang tidak hanya menargetkan perilaku, tetapi juga pengalaman emosional para remaja.

Meskipun berbagai program anti-*bullying* telah dikembangkan di sekolah, kesenjangan mendasar masih tampak pada aspek komunikasi interpersonal. Banyak korban memilih diam karena takut tidak dipercaya, takut pembalasan atau karena tidak adanya sosok yang dirasa aman untuk bercerita (Prastiti & Ansori, 2023). Ruang aman *(safe space)* bagi remaja untuk mengungkapkan pengalaman emosional pun seringkali tidak tersedia. Padahal, komunikasi interpersonal yang efektif merupakan kunci pencegahan *bullying* karena dapat menumbuhkan empati, membuka saluran pertolongan, serta mendorong terbentuknya relasi yang saling mendukung. Ketika kemampuan berbicara, mendengarkan dan memahami satu sama lain diperkuat, potensi peer-support meningkat dan tekanan psikologis pada korban dapat ditekan. Dengan kata lain, upaya penanganan bullying perlu bergerak lebih jauh dari sekadar pemberian sanksi menuju pembentukan relasi sosial yang sehat.

Dalam beberapa tahun terakhir, *game-based learning* menjadi pendekatan yang semakin populer dalam pendidikan karakter karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang aman, aktif, dan bermakna. *Board game*, sebagai salah satu bentuknya mendorong partisipasi langsung, memicu diskusi, membuka ruang refleksi, serta meningkatkan empati, kerja sama, dan kemampuan komunikasi antar pemain. Literatur menunjukkan bahwa *board game* cukup efektif dalam memfasilitasi pengambilan perspektif, memunculkan respons emosional yang autentik dan membangun pemahaman sosial melalui simulasi situasi tertentu (Widyasari et al., 2021). Faktanya, ketika seseorang memainkan permainan yang mengharuskan mereka mendengarkan, merespons, dan memahami pengalaman orang lain, internalisasi nilai-nilai sosial terjadi secara lebih natural karena sebelum permainan dimulai terlebih dahulu adanya kesepakatan untuk tidak menghakimi lawan main serta mampu hadir utuh dan sadar penuh pada saat permainan dilakukan sehingga permainan dapat berjalan secara menyenangkan dibanding metode ceramah atau nasihat langsung yang cenderung membosankan.

Board Game Buddy Pekerti merupakan *board game* kolaboratif yang dirancang khusus untuk anak-anak hingga remaja dengan fokus pada kemampuan memahami diri dan memahami orang lain. Melalui serangkaian kartu perasaan, aksi, dan pola pikir, permainan ini mengajak pemain untuk mengekspresikan pengalaman dirinya, menggali perspektif baru, serta berlatih empati melalui storytelling dan refleksi. Konsep dasar "buddy" menekankan hubungan saling mendukung dalam kelompok sebaya. Desain permainannya memungkinkan pemainnya untuk belajar berkomunikasi tanpa rasa takut dihakimi, memodelkan situasi sosial sehari-hari dan menciptakan ruang aman untuk membicarakan pengalaman emosional. Karakteristik ini menjadikan Buddy Pekerti relevan sebagai media komunikasi edukatif yang berpotensi mencegah atau menekan perilaku bullying melalui peningkatan empati dan kualitas interaksi antarindividu. *Board Game* Buddy Pekerti diciptakan dan dikembangkan oleh komunitas #1MillionYoutsStopBullying dengan fokus komunikasi sebagai kunci dalam setiap elemen kehidupan sehingga komunikasi yang baik serta efektif dapat menjadi langkah preventif terjadinya perundungan.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengembangkan media permainan edukatif untuk isu *anti-bullying*, seperti permainan Molly Polly (Makkatenni et al., 2021), permainan puzzle edukasi Macoa (Destia et al., 2024), maupun board game *anti-bullying* untuk anak SD (Widyasari et al., 2021). Namun, sebagian besar penelitian tersebut berfokus pada uji efektivitas atau pengembangan produk, bukan pada pengalaman subjektif pemain. Padahal, dari sudut

pandang fenomenologi, pemahaman mengenai bagaimana individu mengalami, memaknai dan merespons secara emosional setiap dinamika permainan sangat penting untuk melihat apakah *board game* benar-benar membuka ruang aman dan mendorong empati. Selain itu, riset tentang board game *anti-bullying* di Indonesia masih terbatas, terutama yang melibatkan remaja tingkat mahasiswa serta yang mengkaji pengalaman pemain dari berbagai latar belakang misalnya korban, pelaku, saksi yang diam *(bystander),* maupun pembela *(defender).* Lapisan pengalaman emosional dari empat kategori ini sangat kaya dan masih jarang dieksplorasi dalam penelitian lokal.

Penelitian ini bertujuan untuk menggali dan memahami makna pengalaman subjektif mahasiswa di Yogyakarta sebagai individu yang memainkan *Board Game* Buddy Pekerti, terutama terkait bagaimana permainan tersebut dapat membangun rasa percaya diri, berpikir bertumbuh, empati, dan merefleksikan diri serta memperkuat komunikasi interpersonal yang dapat membuka ruang aman dan berpotensi menekan perilaku bullying dalam interaksi sosial yang terjalin satu pemain dengan pemain lainnya.

KAJIAN PUSTAKA

Sebagai kajian ilmiah, sebuah penelitian tentu tidak bisa berdiri sendiri sehingga harus ada pembanding dengan penelitian terdahulu yang akan menempatkan berada di mana penelitian ini berada. Penelitian ini membahas tentang bagaimana pengalaman dan pemaknaan individu dalam memainkan *Board Game* Buddy Pekerti serta efek apa yang dirasakan ketika bermain *board game* ini, maka literature review pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Penelitian yang membahas tentang upaya pencegahan *bullying* oleh Elissa Virginia, Gunardi Lie, Moody Rizqy Syailendra Putra yang berjudul Pencegahan *Bullying* untuk Membangun Lingkungan yang Aman. (Virginia et al. 2024) Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama menggunakan metode kualitatif dengan lebih melibatkan data dan informasi dari responden sebagai subjek penelitian. Perbedaan pada penelitian ini adalah dampak *bullying* serta langkah apa yang dapat diambil sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah *board game* sebagai media komunikasi edukatif dalam penekanan angka *bullying*.

Kajian serupa dengan menggunakan *board game* sebagai media kreatif dan komunikatif dalam upaya pencagahan perundungan juga dilakukan oleh Nurul Habiba Makkatenni, Ancensius Tombo Bamba, Rahmatika Sidar Tandiallo, Nurmila dan Nadiah Ariqah yang berjudul Molly Polly: Permainan Berbasis Media Pembelajaran untuk Mengedukasi Anti Perilaku Perundungan pada tahun 2021. (Makkatenni et al. 2021) Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah sama-sama menggunakan permainan sebagai media untuk mengedukasi perilaku perundungan sedangkan perbedaannya adalah subjek pada penelitian ini adalah siswa SD sedangkan pada penelitian yang penulis lakukan bersama siswa menengah atas yang ada di Yogyakarta. Perbedaan lain pada penelitian ini menggunakan metode eksperimental dengan model *one group pre-test and post-test design* sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Perbedaan lain pada jurnal ini permainan yang digunakan adalah Molly-Polly, sementara penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan *Board Game* Buddy Pekerti.

Demikian juga penelitian oleh Widyasari, Aditya Rahman Yani, Nia Wulandari dan Eki Cahya Imani yang berjudul Perancangan *Board Game* Edukasi Anti *Bullying* untuk Anak Sekolah Dasar pada tahun 2021 (Widyasari et al. 2021). Persamaan antara penelitian ini dengan yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama menggunakan media *board game* sebagai sarana

edukasi anti *bullying*, metode yang digunakan juga sama-sama menggunakan metode kualitatif dengan pengumpulan data primer melalui wawancara mendalam dan data sekunder melalui studi literatur. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini terletak pada subjek, penelitian ini subjeknya adalah anak sekolah dasar sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah anak usia sekolah menengah atas yang ada di Yogyakarta.

Penelitian yang menggunakan *board game* sebagai media kreatif, edukatif dan komunikatif juga dilakukan oleh Lidya Destia, Lutfiah Sultan, Wervia Aulia Kusoema, Fitri Khasanah, Hardianti, Masnaeni Ahmad yang berjudul Pengembangan Metode Permainan Puzzle Edukasi "Macoa" (Anti *Bullying* untuk Remaja Putri) pada tahun 2024 (Destia et al. 2024). Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama menggunakan media *board game* sebagai sarana edukasi anti *bullying,* penelitian ini menggunakan permainan Macoa sementara penelitian ini menggunakan *board game* buddy pekerti. Sementara perbedaannya adalah pada metode penelitiannya, penelitian ini menggunakan eksperiman kuantitatif dengan menggunakan rancangan *pretest-posttest puzzle group* desain yang dilaksanakan di SMPN 2 Mamuju dengan melibatkan 30 sampel sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan pendekatan metode kualitatif dengan pengumpulan data primer melalui wawancara mendalam dan data sekunder melalui studi literatur yang relevan.

Melihat beberapa penelitian terdahulu tersebut, penelitian terdahulu banyak membahas terkait usaha penekanan angka perundungan di lingkungan pendidikan dengan menggunakan media kreatif *board game* sebagai sarana kreatif, edukatif dan komunikatif. Penelitian sebelumnya fokus pada *board game* yang digunakan dan bagaimana perannya dalam upaya penekanan peundungan. Akan tetapi belum ada yang membahas bagaimana pengalaman serta pemaknaan pemain dalam memainkan *board game* tersebut, terlebih pengalaman dan pemaknaan pada pemain atau fasilitator dalam sekelompok orang yang memainkan sebuah *board game.* Maka penelitian ini hendak mengisi kekurangan tersebut dengan mengeksplorasi pengalaman dan pemaknaan pemain dan fasilitator *Board Game* Buddy Pekerti dengan latar belakang yang berbeda seperti pernah melihat, menjadi korban serta pernah menjadi pelaku perundungan. Penelitian ini menggunakan fenomenologi Edmund Husserl untuk melihat bagaimana pengalaman kesadaran dan pemaknaan individu secara subjektif dalam memainkan *Board Game* Buddy Pekerti sebagai media kreatif, edukatif dan komunikatif dalam rangka upaya penekanan angka *bullying*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil temuan berupa kata-kata tertulis dan juga lisan dari orang atau informan yang diamati oleh peneliti (Rahmadi, 2011). Sementara subjek pada penelitian ini berjumlah 8 orang mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi di Yogyakarta dengan latar belakang yang masing-masing individu berbeda, antara lain pernah penjadi pelaku, korban dan juga pernah menyaksikan praktik perundungan *(bullying).* Penulis memilih hal ini dengan pertimbangan antara lain untuk melihat bagaimana pengalaman individu mereka dari ketiga aspek itu dalam pemaknaan dan pengalaman dalam memainkan *Board Game* Buddy Pekerti. Tentunya untuk saat ini informan merupakan pribadi yang turut aktif mengkampanyekan perdamaian dalam aspek penekanan angka perundungan di lingkungan Pendidikan.

Fenomenologi Edmund Husserl digunakan untuk menguraikan penelitian ini terutama untuk mendorong fokus pada kesadaran dan bagaimana dunia tampak bagi individu

(Tarumingkeng, R. C. 2024). Bagaimana individu memaknai pengalaman, persepsi dan juga hubungan yang terjadi antara kesadaran dan objek menjadi pusat perhatian dalam penelitian ini. Pengalaman yang dimaksudkan adalah pengalaman subjek dalam memainkan *Board Game* Buddy Pekerti. Pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi Edmund Husserl dipilih untuk memahami secara mendalam mengenai pengalaman subjektif dan makna yang dibangun oleh informan terhadap fenomena pemaknaan ketika memainkan *board game*. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara secara mendalam bersama informan yang telah mengalami secara langsung fenomena perundungan *(bullying)* sekaligus pengalaman langsung ketika bermain *Board Game* Buddy Pekerti.

Analisis data dilakukan dengan mengidentifikasi pertanyaan-pertanyaan yang signifikan, mengelompokkan tema-tema makna serta merumuskan esensi pengalaman melalui proses reduksi fenomenologi tanpa membawa intervensi dari penulis. Penulis menunda dan menangguhkan semua prasangka atau asumsi-asumsi pribadi terhadap fenomena yang ada agar ekspresi-ekspresi yang muncul dapat hadir sebagaimana adanya, kemudian setiap ekspresi pengalaman hidup informan diperlakukan secara sama rata hal ini dikenal dengan epoche (Fatah, R. A. 2024). Sehingga kedalaman informasi serta bisa jadi di kemudia hari terdapat informasi yang berbeda meski pada satu informan yang sama hal tersebut merupakan bentuk kekayaan dari fenomenologi. Dikarenakan penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi maka peneliti telah memperolah persetujuan dengan informan bahwa informasi yang diperoleh diperkenankan untuk dipublikasikan dan peneliti dapat menjaga kerahasiaan identitas dari tiap-tiap informan yang terlibat dalam penelitian ini. Lebih lanjut informasi pada penelitian ini semata-mata hanya digunakan untuk kepentingan penelitian ini saja, tidak lebih dari itu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana pengalaman subjektif individu pada saat memainkan *Board Game* Buddy Pekerti dengan tujuan utamanya adalah sebagai langkah preventif dalam rangka penekanan angka *bullying* di lingkungan remaja. *Bullying* dapat kita temukan dimanapun dan merupakan sebuah perlakuan menindas terhadap orang lain dalam bentuk tindakan penindasan agresif yang menjadi permasalahan serius tidak hanya di Indonesia saja akan tetapi di seluruh dunia (Rachmawati. D. 2024).

Unicef (2021) memaparkan bahwasannya *bullying* dapat berupa *bullying* fisik merupakan penindasan yang melibatkan fisik seperti memukul, menendang, mencubit, mendorong dan lain sebagainya. Kemudian *bullying* verbal yang melibatkan kata-kata secara tertulis atau terucap seperti menggoda, memanggil dengan tidak pantas, mengejek, menghina dan mengancam. Berikutnya adalah *bullying* sosial merupakan penindasan yang merusak reputasi atau hubungan seseorang dalam bentuk menyebarkan rumor negatif, mempermalukan orang lain serta mengucilkan dan yang terakhir adalah *cyberbullying*, jenis perundungan ini merupakan bentuk perlakuan *bullying* yang dilakukan dengan menggunakan teknologi digital dan cenderung sulit untuk dikendalikan karena begitu cepat penyebarannya hal ini dapat berupa unggahan gambar atau video yang tidak pantas, menyebar berita hoax tentang seseorang dan menggunakan informasi orang lain di media sosial. Tentunya langkah mitigasi sangat dibutuhkan untuk mencegah sebelum terjadinya *bullying* ini sehingga kemungkinan-kemungkinan terjadi dapat ditekan.

Board Game Buddy Pekerti merupakan *card game* kolaboratif yang dirancang khusus untuk remaja dengan konsep saling memahami, permainan ini menggabungkan perasaan, aksi,

ekspresi dan pola pikir untuk membangun kepercayaan diri, pola piker bertumbuh dan juga empati pada anak usia remaja (Supriatna. A & Putri. R. S. 2023). *Board Game* Buddy Pekerti dibuat dan dikembangkan oleh Ruber Innovation Lab bersama dengan komunitas yang fokus dengan isu perundungan yakni #1MillionYoutsStopBullying yang turut aktif memainkan *board game* ini bersama remaja dan mahasiswa di Yogyakarta. Maka hasil penemuan yang peneliti temukan dapat dilihat sebagai berikut:

1. Pengalaman bermain *Board Game* Buddy Pekerti sebagai media yang menciptakan rasa aman dan kesadaran diri

   Pengalaman awal mahasiswa pada saat memainkan *Board Game* Buddy Pekerti ini ditandai dengan munculnya rasa aman pada tiap individu *(personal sense of safety)* (Observasi lapangan penulis, 25 Oktober 2025) yang secara perlahan ini dapat terbentuk melalui aturan-aturan yang telah disepakati oleh semua anggota sebelum permainan dilakukan. Kesepakatan antara lain untuk tidak menghakimi, dapat mendengarkan secara aktif, menghormati cerita lawan bicara dan menciptakan ruang interaksi inklisif yang berbeda dari kehidupan sehari-hari di luar permainan *Board Game* Buddy Pekerti dan tentu saja setiap individu yang tergabung dalam permainan dituntut untuk hadir utuh dan sadar penuh. Sehingga dalam perspektif fenomenologi kondisi yang seperti ini dapat memungkinkan untuk hadir rasa sadar untuk reflektif terhadap dirinya sendiri sebelum ke orang lain.

   Dengan adanya rasa nyaman tersebut maka dapat mendorong pemain untuk lebih jujur dalam mengungkapkan perasaan dan pengalaman personalnya. Zahra (wawancara. 16 Desember 2025) lebih lanjut Zahra mengungkapkan dirinya dapat berbagi pengalaman dan menceritakan sesuatu hal yang selama ini cenderung disimpan atau dihindari intuk diceritakan kepada orang lain. Kesadaran ini muncul disebabkan karena adanya rasa dan ruang yang aman dan nyaman satu dengan lainnya dan adanya rasa keterhubungan dan kesamaan cerita, pengalaman antara satu pemain dengan pemain lainnya. Dengan demikian *Board Game* Buddy Pekerti tidak hanya berfungsi sebagai permainan saja, melainkan juga sebagai media untuk memfasilitasi prose kesadaran diri *(self-awareness)* melalui interaksi yang aman, nyaman dan terstruktur tanpa takut dihakimi dan rasa negatif lainnya.

2. Dinamika emosional selama bermain *Board Game* Buddy Pekerti

   Selama permainan *Board Game* Buddy Pekerti berlangsung, informan mengalami dinamika emosional yang cukup kompleks. Emosi awal yang muncul biasanya hanya berupa rasa canggung, ragu, waspada dan bahkan tidak terlalu peduli dengan permainan ini terutama jika dihadapkan pada kartu yang terdapat kata-kata untuk mencurahkan atau bercerita mengenai pengalaman atau emosi pribadi. Nisa (wawancara, 26 November 2025) mengungkapkan bahwasannya hal tersebut kerap terjadi dan wajar karena pemain perlu beradaptasi beberapa saat sebelum bisa masuk, menerti dan mendalami peran bermain *Board Game* Buddy Pekerti, seiring berjalannya waktu dan dari satu kartu ke kartu lain interaksi mengalami peningkatan dan kepercayaan antar pemain, emosi dapat dikendalikan menjadi rasa lega, terharu dan dapat tumbuh rasa empati antar pemain.

   Dalam perspektif fenomenologi, dinamika emosional ini adalah bagian dari sebuah pengalam kehidupan yang dialami oleh pemain secara langsung dan bersifat subjektif karena berlangsung dalam dirinya sendiri tanpa menghadirkan pengalaman orang lain, orang lain hanya sebagai lawan main dan rekan untuk berinteraksi dalam konteks memainkan *Board Game* Buddy Pekerti. Dengan mendengarkan lawan main bercerita maka dapat memunculkan resonansi emosional dimana pemain tidak hanya dapat memahami secara kognitif saja akan tatapi juga dapat merasakan pengalaman yang dialami oleh lawan lainnya (observasi lapangan penulis, 17 Agustus 2025). Dengan mendengarkan secara aktif perlahan

menumbuhkan rasa empati terhadap lawan main. Proses ini memperlihatkan bagaimana permainan menjadi media atau ruang yang aman untuk lebih mengeksplorasi serta mengekspresikan emosi yang selama ini terpendam dan sukar untuk diungkapkan serta jarang bahkan sulit mendapatkan tempat dalam interaksi sosial yang bersifat formal, karena dalam memainkan *Board Game* Buddy Pekerti ini setiap pemain dapat lebih santai dan berinteraksi secara leluasa.

3. Pemaknaan berdasarkan posisi dalam pengalaman *bullying*

   Menempatkan pengalaman sesuai dengan posisi merupakan bentuk pengalaman subjektif dari fenomenologi, maka dalam konteks posisi pengalaan dapat dijelaskan dari segi pemaknaan sebagai korban, pelaku, melihat atau saksi dan pembela saat terjadi *bullying* dapat dijelaskan sebagai berikut:

   a. Pemaknaan pengalaman korban *bullying*

      Bagi informan yang memiliki pengalaman sebagai korban perundungan. *Board Game* Buddy Pekerti dimaknai sebagai ruang validasi emosional Zahra (wawancara, 16 Desember 2025) memaparkan bahwasannya permainan ini dapat menjadi media penyampaian bahwasannya dirinya pernah menjadi korban perundungan dan dalam kondisi ini dapat memiliki kesempatan untuk menceritakan pengalaman tanpa ada rasa takut, disalahkan atau diremehkan karena menghadirkan rasa percaya diri, empati serta bisa didengar dan diakui keberadaannya. Pengalaman ini memperkuat untuk menghadirkan kesadaran bahwa apa yang dialamu bukanlah kesalahan pribadi akan tetapi merupakan bagian dari relasi sosial yang kurang sehat.

   b. Pemaknaan pengalaman pelaku *bullying*

      Informan yang pernah berada pada posisi sebagai pelaku dapat memaknai *Board Game* Buddy Pekerti ini sebagai ruang untuk refleksi moral. Alif (wawancara, 15 Desember 2025) memaparkan dirinya pernah menajadi pelaku *bullying*, ketika bermain *Board Game* Buddy Pekerti ini dirinya dapat merefleksikan diri bahwasannya apa yang pernah ia lakukan merupakan perbuatan yang tidak baik, melalui interaksi *board game* ini cerita dan respons emosional antar pemain dapat menyadari dampak dari perilaku yang dilakukan sebelumnya dianggap sebagai hal yang sepele dan sekadar candaan saja melalui sebab akibat yang kurang jelas asalnya. Pemaknaaan ini menimbulkan rasa bersalah, empati serta kesadaran dan tanggung jawab terhadap orang lain.

   c. Pemaknaan pengalaman saksi *bullying*

      Bagi informan yang sebelumnya pernah menyaksikan perlakuan perundungan memilih untuk diam dan tidak melaporkan pada pihak berwenang, akan tetapi *Board Game* Buddy Pekerti ini membuka kesadaran tentang peran pasif yang mereka ambil ini bukanlah hal yang baik. Pemaknaan yang muncul adalah bentuk refleksi atas ketidak berpihaknya pada dampak yang dialami oleh korban, pengalaman ini mendorong untuk memunculkan rasa kesadaran dan kepedulian pada orang lain yang tertindas dan dapat berefek domino, hari ini dia yang menjadi korban akan tetapi tidak menutup kemungkinan di lain waktu dirinya yang akan menjadi korban juga (Dafa, wawancara 15 Desember 2025). Lebih lanjut Kamang (wawancara. 19 Desember 2025) menyebutkan dirinya pernyah menyaksikan *bullying* saat itu dirinya hanya melihat saja dan cenderung bingung harus melakukan apa. Sehingga eduksi mengenai perundungan sangat perlu dilakukan lebih massif lagi.

   d. Pemaknaan pengalaman pembela *bullying*

      Bagi individu yang pernah membela korban memaknai *Board Game* Buddy Pekerti ini

sebagai media penguatan nilai dan legitimasi moral atas tindakan yang telah mereka alami. *Board Game* Buddy Pekerti menegaskan bahwa keberpihakan pada korban merupakan hal yang penting dan bermakna (Muharik, wawancara 11 Desember 2025) karena setiap korban perlu kiranya untuk dibela dalam rangka membangun lingkungan sosial yang aman dan empatik.

4. *Board Game* Buddy Pekerti sebagai media ruang aman dan media komunikasi efektif

Secara holistik, *Board Game* Buddy Pekerti berfungsi sebagai media yang mengupayakan terciptanya ruang dan rasa aman yang memungkinkan komunikasi interpersonal dapat berlangsung secara lebih efektif dan menciptakan *feedback* yang baik, jujur dan reflektif. Struktur *Board Game* Buddy Pekerti ini dimainkan dengan berpasangan dan berinteraksi tatap muka sehingga menimbulkan kondisi yang setara serta mengenyampingkan hierarki dan dominasi (observasi lapangan peneliti 20 Juli 2025). Hal ini menjadikan *Board Game* Buddy Pekerti sebagai media komunikasi yang efektif dalam menyampaikan pesan-pesan yang ada di dalamnya diantaranya untuk membentuk rasa percaya diri, berpikir bertumbuh, berempati serta dapat merefleksikan diri sekaligus sebagai salah satu langkah edukasi sangat perlu dilakukan di setiap sektor guna penguatan karakter diri dan mencegah terjadinya perundungan (Mardhiah, A. et al. 2023).

Dalam ranah komunikasi edukatif, *Board Game* Buddy Pekerti mampu menjembatani pengalaman personal dengan pembelajaran nilai-nilai sosialm sehingga proses belajar tidak hanya bersifat instruktif melainkan dapat dialamu secara langsung oleh pemain. Penelitian fenomenologi semacam ini dapat menambah pemahaman terhadap kompleksitas interaksi dan pengalaman setiap pemainnya secara lebih luas pada saat memainkannya (Maulana, Z. A & Budiyono, A. 2024).

5. Implikasi pengalaman bermain terhadap sikap anti-*bullying*

Pengalaman bermain *Board Game* Buddy Pekerti memnerikan implikasi penting terhadap sikap anti-*bullying* di kalangan remaja dan mahasiswa. Kesadaran emosional ini dihadirkan untuk dapat memiliki kemampuan komunikasi interpersonal yang baik di setiap sektor kehidupan (Fauzan, M. F & Supratman, L. P. 2017). Kesadaran ini penting untuk merefleksikan diri selama permainan berlangsung dan mendorong untuk merubah cara pandang terhadap *bullying* bagi korban, pelaku, orang yang menyaksikan maupun pembela. Dengan demikian *Board Game* Buddy Pekerti dapat dipahamu sebagai media preventif yang berpotensi menekan perilaku perundungan melalui pembentukan kesadaran subjektif komunikasi yang efektif. Secara terstruktur dapat dipahami melalui tabel berikut:

Tabel 1.

Aspek	**Keterangan**
Kesadaran reflektif	Melalui pengalaman mendengar dan berbagi cerita dalam suasana aman, individu menyadari bahwa *bullying* bukan sekadar tindakan fisik atau verbal yang ekstem malainkan dapat mengakibatkan hal yang lebih besar akibatnya. Tidak sedikit individu yang memainkan *Board Game* Buddy Pekerti ini merasa paham akan dirinya sendiri, karena lebih penting untuk memahami diri sendiri terlebih dahulu baru orang lain.

Penguatan empati dan sensitive sosial	Keduanya dapat didapat melalui mendengarkan dan berbagi pengalaman sehingga menghadirkan pengalaman baru berupa emosional yang tidak bersifat abstrak sebab interaksi yang terjalin pada saat *Board Game* Buddy Pekerti dimainkan
Perubahan sikap peran sosial	Individu yang sebelumnya berada pada posisi saksi mulai menyadari bahwa sikap diamnya merupakan bentuk keterlibatan pasif dan dapat memperkuat tindakan *bullying.* Maka sikap untuk lebih berperan dalam kehidupan sosial dalam *Board Game* Buddy Pekerti lebih ditekankan kembali dengan adanya komunikasi dua arah yang baik.
Sebagai media preventif anti-*bullying*	*Board Game* Buddy Pekerti sebagai medium refleksi, dialog dan pembentukan kesadaran kolektif dengan menciptakan rasa ruang aman sehingga individu dapat merasa memiliki ruang dan rasa aman untuk mencurahkan isi hatinya di hadapan orang yang dipercayainya juga.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengalaman bermain *Board Game* Buddy Pekerti dimaknai oleh mahasiswa sebagai pengalaman komunikasi yang aman, reflektif dan bermakna dalam konteks penekanan perilaku *bullying*. Melalui pendekatan fenomenologi, penelitian ini menemukan bahwasannya permainan bukan hanya sekadar menjadi media bermain, hiburan atau bahkan media edukasi saja, lebih dari iru menjadikannya sebagai ruang interaksi yang memungkinkan individu menghadirkan kesadaran diri, mengekspresikan emosi serta memaknai ulang pengalaman sosial dirinya yang berkaitan dengan perundungan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Board Game* Buddy Pekerti mampu menciptakan rasa aman yang menjadi prasyarat penting bagi terbentuknya komunikasi interpersonal yang jujur dan empati. Dinamika sosial muncul selama *Board Game* Buddy Pekerti dimainkan, mulai dari canggung, ragu, lega hingga berempati menunjukkan bahwa proses bermain menghadirkan pengalaman emosional yang alami dan berlapis. Pemaknaan pengalaman bermain setiap individu berbeda sesuai posisi dan pengalaman subjektifnya. Keberagaman pemaknaan ini menegaskan bahwa *Board Game* Buddy Pekerti bekerja pada ranah kesadaran subjektif dan relasi sosial, bukan hanya sekadar pada satu dimensi perilaku semata.

Secara holistik, *Board Game* Buddy Pekerti berfungsi sebagai media ruang aman sekaligus media komunikasi edukatif yang efektif dalam membangun empati, kesadaran sosial dan refleksi diri. Implikasinya menunjukkan bahwasannya *biard game* ini sebagai media preventif anti- *bullying* yang efektif dimana perubahan sikap tidak hanya dapat dipahami sebagai hasil yang instan, akan tetapi sebuah proses kesadaran berkelanjutan yang berakar pada pengalaman emosional dan komunikasi yang terjalin secara setara. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya kajian komunikasi dengan pendekatan fenomenologi Edmund Husserl terkhusus dalam memahami pengalaman subjektif individu dalam media permainan edukatif. Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi pendidik, fasilitator dan pegiat Pendidikan karakter dalam memanfaatkan sebuah pernainan sebagai media komunikasi yang humanis, komunikatif dan partisipatif dalam upaya pencegaha perundungan.

REFERENSI

Alumni, (2024, September 09). Alumni IPB University Kembangkan Inovasi *Board Game*

Edukatif 'Buddy Pekerti' untuk Cegah *Bullying*.

Destia L. Sultan L, N. Kusoema W, A ., Fitri, K. (2024). Pengembangan Metode Permainan Puzzle Edukasi "Macoa" (Anti *Bullying* untuk Remaja Putri), 12 (3). 537-542.

Fatah, R. A. (2024). Penerapan Mteode Penelitian Fenomenologi Pada Hermeneutika Hans George Gadamer. *Jurnal Kolaboratif Sains*. 7 (1). 520.

Fauzan, M. F & Supratman, L. P (2017). Studi Fenomenologi Tentang Komunikasi Antarpribadi Anggota Komunitas Anak Indigo Indonesia. *Jurnal Manajemen Komunikasi.* 1 (2).

Juliana, Jahriani N, Mahyunindar. (2002). Penyuluhan Kesehatan Tentang *Bullying* pada Remaja di SMAS Taman Siswa Sukadamai Tahun 2002, 3 (4), 59.

Makkatenni, N, H., Bamba A, T., Tandiallo R, S., Nurmila, Ariqah N. (2021). Molly-Polly: Permainan Berbasis Media Pembelajaran untuk Mengedukasi Anti Perilaku Perundungan, 5 (2). 116-129.

Mardhiah, A. et al. (2023). Penguatan Karakter Diri Sebagai Kunci Mengatasi Perundungan di Lingkungan SMAN 7 Lhokseumawe. *Jurnal Malikussaleh Mangabdi.* 2 (2). DOI: https://doi.org/10.29103/jmm.v2n2.13349

Matahari Bermakna Indonesia https://matahatibermakna.ruberacademy.id/publishing/buddypekerti

Maulana, Z. A & Budiyono, A (2024). Kajian Komunikasi dalam Sudut Pandang Studi Fenomenologi: Literature Review. *Translitera.* 13 (2). https://doi.org/10.35457/translitera.v13i2.3645

Prastiti, J, P., Isa, A. (2023). Efek Sosial dan Psikologis Perilaku Bullying Terhadap Korban, 7 (1), 73.

Rachmawati. D. (2024). *Bullying* dan Dampak Jangka Panjang: Koneksi dengan Kekerasan dan Kriminalitas di Sekolah. *JOIES: Journal of Islamic Education Studies.* 9 (1).

Rahmadi. (2011). Pengantar Metodologi Penelitian. Banjarmasin, Antasari Press. Rorong, M, J. (2020). Fenomenologi. Deepublish Publish

Supriatna. A & Putri. R. S. (2023). Buku Panduan Fasilitator Buddy Pekerti. Rubber Innovation Lab, PT Matahari Bermakna Indonesia.

Tarumingkeng, R. C. (2024). Edmund Husserl (1859-1938). RUDYCT e-PRESS. 4.

Unicef Untuk Setiap Anak. (2020). Perundungan di Indonesua: Fakta-Fakta Kunci, Solusi dan Rekomendasi

Unicefindonesia. (2024, October 22). Kasus kekerasan siswa di sekolah, baik itu perundungan maupun pelecehan, masih kerap terjadi. Ai dan Hadi, pelajar di Dayah, sebutan https://www.instagram.com/p/DBbKQRjJYFU/?utm_source=ig_web_copy_link

Virginia Elissa, Lie Gunardi, Putra Syailendra Rizqy Moody. (2024). Pencegahan *Bullying* untuk Membangun Lingkungan yang Aman, 3 (1). 437-440.

Widyasari, Yani Rahman Aditya, Wulandari Nia, Imami Cahya Eki. (2021). Perancangan *Board Game* Edukasi Anti *Bullying* untuk Anak Sekolah Dasar, 7 (02), 300.

Zahra Nur Raihany, Yuliana Nina. (2023). Peran Komunikasi yang Efektif Sebagai Kunci Menuju Kesuksesan Seorang Putri Juniawan, 1 (5), 172.