

PANDUAN GAME

CYBER GUARDIAN

MISI ANTI-BULLYING

KENALI • CEGAH • LAPORKAN • DUKUNG • LINDUNGI

LOSER!

JELEK!

HAHA!

CYBERBULLYING



JADILAH
PAHLAWAN
DI DUNIA
DIGITAL!



KENALI
BENTUK
CYBERBULLYING



CEGAH
SEBELUM
TERJADI



LAPORKAN
JIKA KAMU
MELIHATNYA



DUKUNG
TEMAN YANG
MENJADI KORBAN



LINDUNGI
DIRI DI DUNIA
DIGITAL

**BERANI BAIK,
BERANI BERSUARA!**

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga Panduan Game “Cyber Guardian: Misi Anti-Bullying” ini dapat disusun dengan baik.

Perkembangan teknologi dan penggunaan media digital memberikan banyak manfaat bagi anak dan remaja. Namun, di sisi lain, interaksi di dunia maya juga dapat menimbulkan berbagai permasalahan, salah satunya cyberbullying. Perilaku seperti menyebarkan komentar negatif, menghina, mempermalukan, mengancam, atau menyebarkan informasi yang merugikan orang lain dapat memberikan dampak yang serius. Oleh karena itu, diperlukan edukasi yang menarik dan mudah dipahami agar anak dan remaja mampu mengenali serta menghadapi cyberbullying secara tepat.

Cyber Guardian: Misi Anti-Bullying hadir sebagai game edukatif yang menggabungkan pembelajaran dengan pengalaman bermain. Melalui berbagai misi dan situasi yang disajikan dalam game, pemain diajak untuk mengenali bentuk cyberbullying, memahami tindakan yang tepat, mencegah terjadinya perundungan, melaporkan perilaku yang tidak sesuai, serta memberikan dukungan kepada teman yang membutuhkan.

Buku panduan ini disusun untuk membantu pemain, pendamping, guru, maupun fasilitator memahami cara memainkan game dan memperoleh manfaat pembelajaran secara optimal. Harapannya, game ini tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga dapat membangun karakter positif, empati, tanggung jawab, dan kecakapan digital dalam kehidupan sehari-hari.

Kami menyadari bahwa panduan ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan di masa mendatang. Semoga Cyber Guardian: Misi Anti-Bullying dapat memberikan manfaat dan menjadi salah satu media edukasi dalam menciptakan lingkungan digital yang aman, sehat, dan saling menghargai.

“Kenali, Cegah, Laporkan, Dukung, Lindungi.”
Berani Baik, Berani Bersuara!

Jakarta, Agustus 2026

Penyusun

DAFTAR ISI

COVER

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

- I. Perangkat Keras dan Perangkat Lunak apa yang dibutuhkan
- II. Petunjuk Penggunaan
- III. Lampiran Program
- IV. Tim Pembuat Aplikasi dan Penyusun Buku
- V. Penutup

I. Perangkat Keras Dan Perangkat Lunak Apa Yang Dibutuhkan

Untuk dapat menjalankan permainan ini membutuhkan spesifikasi perangkat keras dan Perangkat Lunak sebagai berikut :

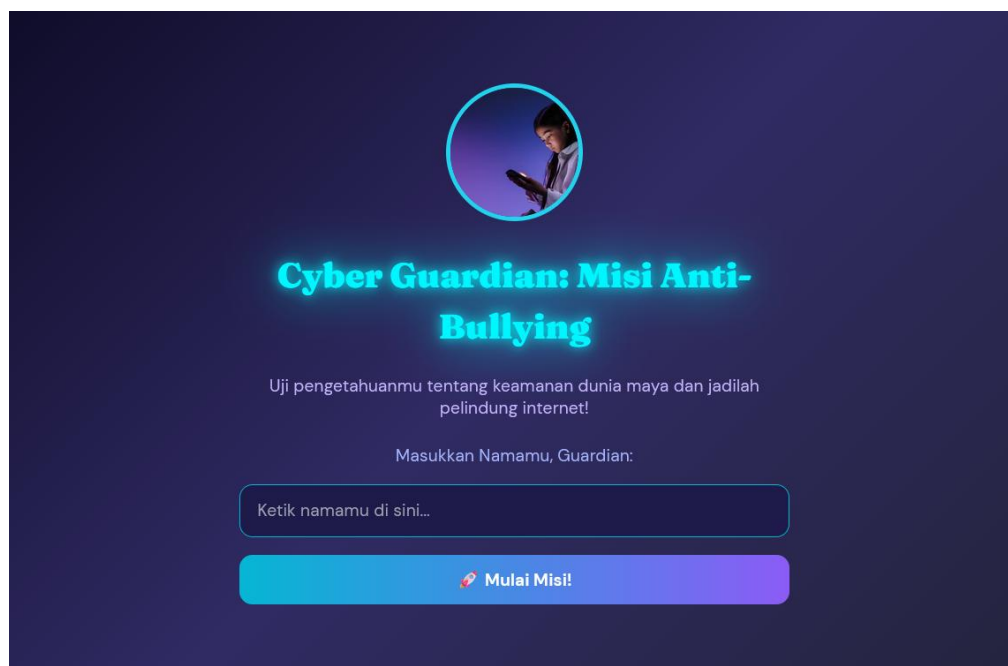
- Processor Core I5
- Kapasitas Minimal Hardisk 500 GB
- Memory 8 GB atau lebih tinggi
- Operating system Win 10
- Visual Code Studio
- Xampp dan Database Mysql
- Browser
- Koneksi internet dengan kecepatan 12 Mbps

II. Petunjuk Penggunaan Aplikasi

Cyber Guardian: Misi Anti-Bullying adalah game edukatif yang mengajak anak dan remaja menjadi “Cyber Guardian” untuk menghadapi berbagai situasi cyberbullying di dunia digital. Pemain akan menyelesaikan misi, mengenali bentuk-bentuk cyberbullying, menentukan tindakan yang tepat, serta belajar cara mencegah, melaporkan, dan memberikan dukungan kepada korban.

Melalui permainan yang interaktif dan menyenangkan, pemain tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang keamanan dan etika digital, tetapi juga dilatih untuk berani bersikap positif, bijak berkomunikasi, dan menjadi teman yang peduli di dunia maya.

Tampilan Halaman Utama



Tampilan Halaman Soal

momo Skor: 0

Pertanyaan 1 dari 30

Temanmu memposting foto memalukan tentang orang lain di media sosial. Apa yang kamu lakukan?

A. Ikut mengomentari dan tertawa

B. Laporkan postingan tersebut

Petunjuk

Tampilan Halaman Jawaban Benar

momo Skor: 5

Pertanyaan 1 dari 30

Temanmu memposting foto memalukan tentang orang lain di media sosial. Apa yang kamu lakukan?

A. Ikut mengomentari dan tertawa

B. Laporkan postingan tersebut

☒ Benar! Melaporkan postingan adalah tindakan yang benar. Menyebarakan foto memalukan termasuk cyberbullying dan bisa menyakiti perasaan orang lain.

Lanjut →

Tampilan Halaman Jawaban Salah

momo

Skor: 5

Pertanyaan 2 dari 30

Seseorang mengirim pesan kasar kepadamu di grup chat. Apa yang sebaiknya kamu lakukan?

A. Membalas dengan kata-kata kasar juga

B. Tidak membalas dan laporkan ke orang dewasa

✗ Salah. Jangan pernah membalas pesan kasar. Laporkan kepada guru atau orang tua agar mereka bisa membantu menyelesaikan masalah.

Lanjut →

Tampilan Halaman Petunjuk

momo

Skor: 5

Pertanyaan 3 dari 30

Kamu melihat temanmu di-bully di komentar Instagram. Apa yang kamu lakukan?

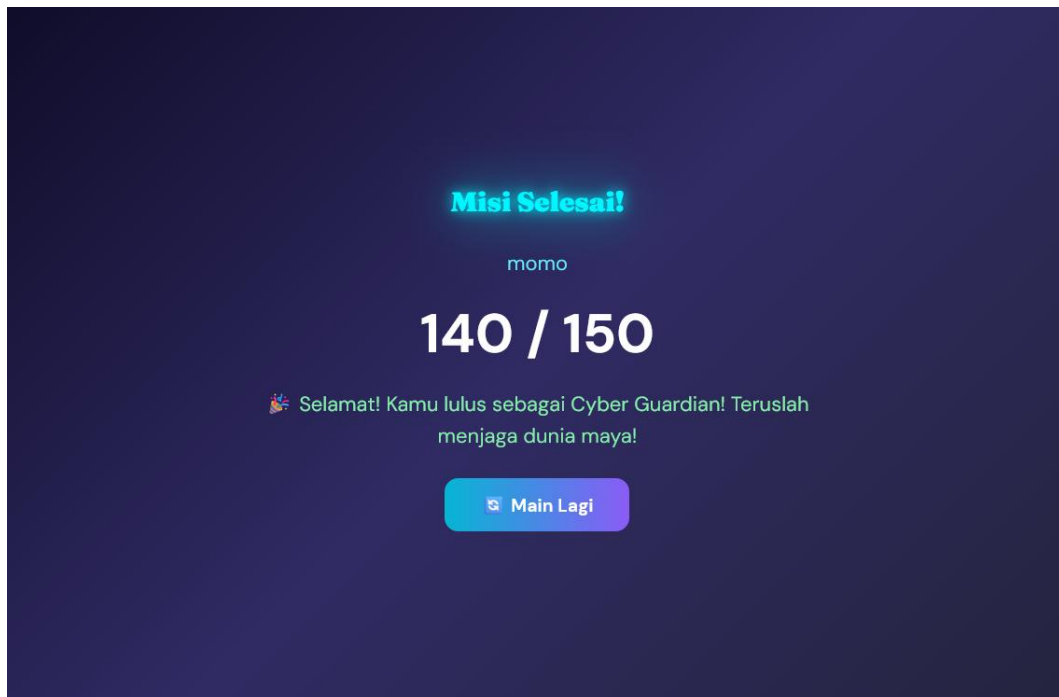
A. Dukung temanmu dan laporkan komentar tersebut

B. Abaikan saja, bukan urusanmu

💡 Petunjuk

💡 Bayangkan jika kamu di posisi temanmu.

Tampilan Halaman Score



III. Lampiran Program

```
<!doctype html>
```

```
<html lang="id">
```

```
<head><script>>window[ "__codeletBootstrap__" ]=JSON.parse('{ "A": "A", "B": "20260802-23-2f61936", "C": { "Abril Fatface": "YACgEZbkUVE,0", "Alfa Slab One": "YACgEYS9sJU,0", "Anton": "YACgEcYqQ-A,0", "Archivo": "YAH02-tjNE,0", "Arial": "YAGyDvJ_4Ts,0", "Bebas Neue": "YACgESME5ew,0", "Broken Glyph": "YADZ-exUkv0,0", "Canva Sans": "YAFdJjTk5UU,0", "Caveat": "YALBs2ploWQ,0", "Comic Sans MS": "YAH02VMiyZo,0", "Cormorant Garamond": "YAFdJhX-538,0", "Courier New": "YAGzXiGs0_8,0", "DM Sans": "YAD1aU3sLnI,0", "DM Serif Display": "YAD1aYG82rc,0", "Forum": "YACgEcnnqB4,0", "Fraunces": "YAEul-FRQw4,0", "Georgia": "YAGzXkOOpEM,0", "Ghost Mono": "YAH02EIdDP0,0", "Helvetica Neue": "YAFcf6CtJfI,0", "Impact": "YAFcfnjI7Vk,0", "Inter": "YAFdJvSyp_k,3", "Iowan Old Style": "YAGNIFa8j9o,0", "Jacques Francois": "YAH02a5g66Q,0", "JetBrains Mono": "YADy3sAhvXQ,0", "Oleo Script": "YACgEQQ14jI,0", "Playfair Display": "YAFdJhem5V8,1", "Poppins": "YAE5fPSY9qM,0", "Press Start 2P": "YAFyGr-8pmQ,0", "Source Sans 3": "YAG4lO1Mj10,0", "Space Grotesk": "YAH02sjPCSM,0", "Times New Roman": "YAGzXW3gftg,0", "Times": "YAGzXW3gftg,0", "Trebuchet
```

MS": "YAFcfrglpVA,0", "Verdana": "YAGzXTctYtQ,0", "Work
Sans": "YAGXhLOKv44,0", "Yellowtail": "YACgEYG4kG4,0"}));</script><script
src="/_sdk/1c274b9c2bdd3519.telemetry_sdk.js" integrity="sha512-
QvDGWM2/VlwB7KXA4cwqklBlxCdJGd0uO9ksM8wsqNKNiFgewrwdYlGY9ioCTg42Djm5Sw7u
ha/WH60UzzKOhQ=="></script>

<meta charset="UTF-8">

<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">

<title>Cyber Guardian: Misi Anti-Bullying</title>

<script src="https://cdn.tailwindcss.com/3.4.17"></script>

<link

href="https://fonts.googleapis.com/css2?family=DM+Sans:wght@400;500;700&family
=Fraunces:wght@700;900&display=swap" rel="stylesheet">

<script

src="https://cdn.jsdelivr.net/npm/lucide@0.263.0/dist/umd/lucide.min.js"></script>

<style>

body { font-family: 'DM Sans', sans-serif; }

.heading-font { font-family: 'Fraunces', serif; }

.neon-glow { text-shadow: 0 0 10px #00f7ff, 0 0 40px #00f7ff; }

.btn-glow:hover { box-shadow: 0 0 20px rgba(0, 247, 255, 0.5); }

.progress-fill { transition: width 0.5s ease; }

@keyframes slideIn { from { opacity: 0; transform: translateY(20px); } to { opacity: 1;
transform: translateY(0); } }

.animate-in { animation: slideIn 0.4s ease forwards; }

</style>

<script src="/_sdk/63b5ed99e5b990a7.data_sdk.js" type="text/javascript"
integrity="sha512-
fLUGE0rNLPgXS9olxs6QORKg6Diqpi0PSKoNistdAaH/GruBuq5/XhrOdSOcKfqclIRQ1KvO66J1vC
BvvLj4rA=="></script>

<script src="/_sdk/797e0a7e8af7c7f8.resizing_sdk.js" type="text/javascript"
integrity="sha512-
giNZj5eBnASPPYcJXEVO6FguxFDnaH+gnf5nbRfUgFRDqtOdV+5Dna/CwvXiPeR//Plhtbt32CM
L3VF4+oCLw=="></script>

</head>

<body data-template-id="__page-root" class="min-h-screen flex items-center justify-center p-4"><!-- Name Screen -->

<div id="name-screen" class="w-full max-w-lg text-center space-y-6 animate-in">

<h1 data-template-id="game-title" class="canva-text heading-font text-3xl neon-glow"></h1>

<p data-template-id="game-subtitle" class="canva-text text-lg"></p>

<form id="name-form" class="space-y-4"><label data-template-id="name-label" class="canva-text block text-sm font-medium" for="player-name"></label> <input id="player-name" data-template-id="name-input" class="canva-input w-full px-4 py-3 rounded-xl bg-gray-800 border border-cyan-500 text-white focus:outline-none focus:ring-2 focus:ring-cyan-400" type="text" required> <button data-template-id="start-btn" class="canva-button w-full py-3 rounded-xl font-bold text-lg btn-glow transition-all" type="submit"></button>

</form>

</div><!-- Game Screen -->

<div id="game-screen" class="w-full max-w-2xl hidden">

<header class="flex items-center justify-between mb-4"> Skor: 0

</header>

<div class="w-full h-3 bg-gray-700 rounded-full mb-6 overflow-hidden">

<div id="progress-bar" class="progress-fill h-full bg-gradient-to-r from-cyan-400 to-purple-500 rounded-full" style="width:0%"></div>

</div>

<p id="question-counter" class="text-gray-400 text-sm mb-2"></p>

<div id="question-card" class="bg-gray-800/80 backdrop-blur rounded-2xl p-6 border border-gray-700 space-y-5 animate-in">

<p id="question-text" class="text-white text-lg font-medium leading-relaxed"></p>

<div class="space-y-3"><button id="option-a" class="w-full text-left px-5 py-3 rounded-xl border border-gray-600 text-white hover:border-cyan-400 hover:bg-cyan-900/30 transition-

```
all" onclick="selectAnswer(0)"></button> <button id="option-b" class="w-full text-left px-5
py-3 rounded-xl border border-gray-600 text-white hover:border-cyan-400 hover:bg-cyan-
900/30 transition-all" onclick="selectAnswer(1)"></button>
```

```
</div><button id="hint-btn" class="flex items-center gap-2 text-sm text-yellow-300
hover:text-yellow-200 transition" onclick="showHint()"> <i data-lucide="lightbulb"
style="width:16px;height:16px"></i> <span>Petunjuk</span> </button>
```

```
<p id="hint-text" class="text-yellow-200/80 text-sm italic hidden"></p>
```

```
<div id="explanation-box" class="hidden p-4 rounded-xl border text-sm leading-
relaxed"></div><button id="next-btn" class="hidden w-full py-3 rounded-xl bg-cyan-500
text-gray-900 font-bold hover:bg-cyan-400 transition" onclick="nextQuestion()">Lanjut
→</button>
```

```
</div>
```

```
</div><!-- Result Screen -->
```

```
<div id="result-screen" class="w-full max-w-lg text-center space-y-6 hidden animate-in">
```

```
<h2 data-template-id="result-title" class="canva-text heading-font text-3xl neon-
glow"></h2>
```

```
<p id="result-name" class="text-cyan-300 text-lg"></p>
```

```
<div id="result-score" class="text-5xl font-bold text-white"></div>
```

```
<p id="result-message" class="text-lg"></p><button data-template-id="replay-btn"
class="canva-button px-8 py-3 rounded-xl font-bold btn-glow transition-all"
onclick="resetGame()"></button>
```

```
</div>
```

```
<script src="/_sdk/4efced7908e6a47f.editing_sdk.js" integrity="sha512-
FhKfA236BC/bBy1BTHdQlvMUyy+3OEUjk/7phLvFyhjL6p/KEIbk16Uu0m/c0OjhSEdGsfYe+v3A
nYB3vcujrg=="></script>
```

```
<script>
```

```
lucide.createIcons();
```

```
const questions = [
```

```
{q:"Temanmu memposting foto memalukan tentang orang lain di media sosial. Apa yang
kamu lakukan?", options:["Ikut mengomentari dan tertawa","Laporkan postingan tersebut"],
correct:1, hint:"Pikirkan bagaimana perasaan orang di foto itu.", explanation:"Melaporkan
```

postingan adalah tindakan yang benar. Menyebarkan foto memalukan termasuk cyberbullying dan bisa menyakiti perasaan orang lain."},

{q:"Seseorang mengirim pesan kasar kepadamu di grup chat. Apa yang sebaiknya kamu lakukan?", options:["Membalas dengan kata-kata kasar juga","Tidak membalas dan laporkan ke orang dewasa"], correct:1, hint:"Membalas api dengan api hanya memperburuk situasi.", explanation:"Jangan pernah membalas pesan kasar. Laporkan kepada guru atau orang tua agar mereka bisa membantu menyelesaikan masalah."},

{q:"Kamu melihat temanmu di-bully di komentar Instagram. Apa yang kamu lakukan?", options:["Dukung temanmu dan laporkan komentar tersebut","Abaikan saja, bukan urusanmu"], correct:0, hint:"Bayangkan jika kamu di posisi temanmu.", explanation:"Menjadi bystander yang diam sama saja membiarkan bullying terjadi. Dukung korban dan laporkan perilaku tidak pantas."},

{q:"Seseorang membuat akun palsu mengatasnamakan temanmu. Apa tindakanmu?", options:["Ikut follow akun palsu tersebut","Laporkan akun palsu ke platform dan beri tahu temanmu"], correct:1, hint:"Akun palsu bisa digunakan untuk menyebarkan kebohongan.", explanation:"Membuat akun palsu adalah bentuk cyberbullying. Segera laporkan dan beritahu orang yang namanya dicatut."},

{q:"Temanmu memintamu menyebarkan screenshot chat pribadi orang lain. Apa yang kamu lakukan?", options:["Menolak karena itu melanggar privasi","Menyebarkannya karena penasaran"], correct:0, hint:"Chat pribadi adalah milik orang tersebut.", explanation:"Menyebarkan chat pribadi tanpa izin melanggar privasi dan bisa menyakiti orang lain. Selalu hormati privasi orang lain."},

{q:"Kamu menerima pesan ancaman dari nomor tidak dikenal. Apa langkah pertamamu?", options:["Membalas mengancam balik","Screenshot bukti dan laporkan ke orang tua/guru"], correct:1, hint:"Bukti digital penting untuk pelaporan.", explanation:"Jangan pernah meladeni ancaman. Simpan bukti dan segera laporkan kepada orang dewasa yang dipercaya."},

{q:"Temanmu membuat meme mengejek guru di media sosial. Bagaimana sikapmu?", options:["Ikut membagikan karena lucu","Sarankan temanmu menghapusnya karena tidak sopan"], correct:1, hint:"Guru juga manusia yang punya perasaan.", explanation:"Membuat konten mengejek siapapun termasuk cyberbullying. Ingatkan temanmu bahwa ini bisa menyakiti dan memiliki konsekuensi."},

{q:"Seseorang terus mengirim pesan meskipun kamu sudah bilang berhenti. Ini termasuk apa?", options:["Hal biasa di internet","Pelecehan online (cyberstalking)"], correct:1, hint:"Jika seseorang tidak menghormati batasanmu...", explanation:"Mengirim pesan berulang setelah diminta berhenti adalah pelecehan online. Blokir dan laporkan pengirimnya."},

{q:"Kamu menemukan informasi pribadi temanmu tersebar di forum online. Apa yang kamu lakukan?", options:["Laporkan ke admin forum dan beritahu temanmu","Biarkan saja, sudah terlanjur tersebar"], correct:0, hint:"Data pribadi harus dilindungi.", explanation:"Penyebaran data pribadi (doxing) sangat berbahaya. Segera laporkan dan bantu temanmu mengamankan informasinya."},

{q:"Di game online, ada pemain yang terus menghinaimu. Bagaimana kamu merespons?", options:["Mute/block pemain tersebut dan laporkan","Balas menghina dengan lebih keras"], correct:0, hint:"Game harusnya menyenangkan untuk semua.", explanation:"Fitur mute dan report ada untuk melindungimu. Gunakan fitur tersebut dan jangan terpancing emosi."},

{q:"Temanmu curhat bahwa dia di-bully online dan ingin menyakiti diri sendiri. Apa yang kamu lakukan?", options:["Bilang 'jangan lebay' dan abaikan","Segera beritahu orang dewasa yang dipercaya"], correct:1, hint:"Keselamatan temanmu adalah prioritas.", explanation:"Jika seseorang mengungkapkan pikiran untuk menyakiti diri sendiri, ini sangat serius. Segera hubungi orang dewasa yang bisa membantu."},

{q:"Ada yang memintamu join grup 'roasting' di WhatsApp. Apa keputusanmu?", options:["Tolak karena roasting bisa menyakiti orang","Join karena semua teman ikut"], correct:0, hint:"Roasting sering kali menjadi bullying terselubung.", explanation:"Grup roasting sering berujung pada bullying. Menolak bergabung adalah tindakan berani dan benar."},

{q:"Kamu tidak sengaja menyebarkan hoax tentang seseorang. Apa yang harus dilakukan?", options:["Diamkan saja, sudah terlanjur","Minta maaf dan klarifikasi bahwa itu tidak benar"], correct:1, hint:"Kesalahan harus diperbaiki.", explanation:"Menyebarkan informasi palsu bisa merusak reputasi orang lain. Segera klarifikasi dan minta maaf dengan tulus."},

{q:"Seseorang mempostingmu tanpa izin di TikTok. Bagaimana reaksimu?", options:["Minta dengan sopan untuk menghapusnya","Posting video mereka sebagai balasan"], correct:0, hint:"Setiap orang berhak atas kontrol gambar dirinya.", explanation:"Kamu berhak meminta kontenmu dihapus. Komunikasikan dengan sopan, dan jika tidak direspons, gunakan fitur report platform."},

{q:"Temanmu mengancam akan menyebarkan rahasiamu jika kamu tidak menuruti kemauannya. Ini disebut?", options:["Bercanda biasa antar teman","Pemerasan online (cyberbullying)"], correct:1, hint:"Ancaman bukan candaan.", explanation:"Menggunakan rahasia sebagai ancaman adalah bentuk pemerasan dan termasuk cyberbullying serius yang harus dilaporkan."},

{q:"Kamu melihat komentar rasis di postingan temanmu. Apa tindakanmu?", options:["Laporkan komentar dan dukung temanmu","Scroll lewat saja"], correct:0,

hint:"Diam berarti membiarkan kebencian.", explanation:"Komentar rasis adalah hate speech. Laporkan dan tunjukkan solidaritas kepada korban."},

{q:"Ada orang asing yang terlalu friendly dan minta foto pribadimu di DM. Apa yang kamu lakukan?", options:["Kirim foto karena dia terlihat baik","Jangan kirim, blokir dan laporkan"], correct:1, hint:"Orang asing di internet belum tentu seperti yang mereka tampilkan.", explanation:"Jangan pernah mengirim foto pribadi ke orang asing online. Ini bisa disalahgunakan. Blokir dan laporkan segera."},

{q:"Temanmu membuat polling 'Siapa yang paling jelek di kelas' di story. Bagaimana sikapmu?", options:["Ikut vote karena seru","Minta temanmu menghapus karena itu menyakitkan"], correct:1, hint:"Bagaimana perasaan orang yang namanya ada di polling?", explanation:"Polling semacam ini adalah bentuk bullying yang merendahkan orang lain. Berani mengingatkan teman adalah hal yang benar."},

{q:"Kamu sedang kesal dengan teman. Bolehkah kamu menuliskan kekesalanmu di media sosial?", options:["Boleh, biar semua tahu dia salah","Tidak, selesaikan secara pribadi"], correct:1, hint:"Media sosial bukan tempat menyelesaikan konflik pribadi.", explanation:"Mempermalukan orang di media sosial tidak menyelesaikan masalah. Bicarakan langsung atau minta bantuan mediator."},

{q:"Seseorang membuat fan page khusus untuk membully satu orang. Apa yang harus dilakukan?", options:["Report halaman tersebut ke platform","Follow untuk lihat drama"], correct:0, hint:"Halaman bully bisa sangat merusak mental korban.", explanation:"Halaman yang dibuat khusus untuk membully adalah pelanggaran serius. Laporkan agar segera ditutup oleh platform."},

{q:"Temanmu mengirim pesan 'challenge' yang menyuruhmu melakukan hal berbahaya. Responmu?", options:["Ikuti supaya tidak dibilang penakut","Tolak dan jelaskan bahwa itu berbahaya"], correct:1, hint:"Nyawamu lebih penting dari pendapat orang.", explanation:"Challenge berbahaya bisa mengancam keselamatanmu. Selalu tolak dan jangan terpengaruh tekanan teman sebaya."},

{q:"Kamu menemukan temanmu membuat thread Twitter untuk mempermalukan mantan pacarnya. Tindakanmu?", options:["Sarankan untuk menghapus karena itu revenge bullying","Retweet karena seru"], correct:0, hint:"Balas dendam online tetap bullying.", explanation:"Revenge posting atau menyebarkan aib mantan adalah cyberbullying. Ingatkan temanmu untuk menghapus dan move on."},

{q:"Ada yang mengomentari penampilanmu dengan kata-kata kasar di foto yang kamu upload. Apa yang kamu rasakan valid?", options:["Merasa sedih dan tersakiti — itu valid","Tidak boleh tersinggung karena cuma di internet"], correct:0, hint:"Perasaanmu selalu valid.", explanation:"Perasaan tersakiti akibat cyberbullying itu nyata dan valid. Jangan meremehkan dampak kata-kata kasar online."},

{q:"Apa cara terbaik melindungi diri dari cyberbullying?", options:["Jaga privasi akun dan pilih teman online dengan bijak","Jangan pernah pakai internet sama sekali"], correct:0, hint:"Internet bisa aman jika digunakan dengan bijak.", explanation:"Kamu tidak perlu menghindari internet. Cukup jaga privasi, atur pengaturan keamanan, dan bijak dalam berinteraksi online."},

{q:"Temanmu mengirim pesan lelucon yang sebenarnya menyinggung SARA. Apa responmu?", options:["Tertawa dan forward ke teman lain","Jelaskan bahwa lelucon itu menyinggung dan minta dia berhenti"], correct:1, hint:"Humor tidak boleh merendahkan kelompok tertentu.", explanation:"Lelucon SARA bisa sangat menyakitkan bagi orang lain. Berani menegur dengan sopan menunjukkan kedewasaanmu."},

{q:"Kamu ingin posting sesuatu tentang orang lain. Apa yang harus dipertimbangkan?", options:["Apakah konten ini bisa menyakiti orang tersebut?","Yang penting followers bertambah"], correct:0, hint:"Think before you post!", explanation:"Sebelum posting, selalu pikirkan dampaknya. Jika bisa menyakiti orang lain, lebih baik jangan diposting."},

{q:"Gurumu menjelaskan tentang cyberbullying. Menurutmu, siapa yang bisa menjadi korban?", options:["Siapa saja, termasuk kamu","Hanya anak yang lemah"], correct:0, hint:"Cyberbullying tidak pandang bulu.", explanation:"Siapapun bisa menjadi korban cyberbullying. Tidak ada hubungannya dengan kuat atau lemah — ini masalah perilaku pelaku."},

{q:"Apa yang dimaksud dengan 'upstander' dalam konteks cyberbullying?", options:["Orang yang berani membela korban bullying","Orang yang menonton dan diam saja"], correct:0, hint:"Up' berarti bangkit untuk kebaikan.", explanation:"Upstander adalah orang yang berani mengambil tindakan untuk membantu korban, berbeda dengan bystander yang hanya diam."},

{q:"Temanmu bilang 'aku cuma bercanda' setelah menghina orang lain online. Apakah itu bisa diterima?", options:["Tidak, jika orang lain tersakiti maka itu bukan bercanda","Ya, selama niatnya bercanda tidak apa-apa"], correct:0, hint:"Dampak lebih penting dari niat.", explanation:"Jika kata-katamu menyakiti orang lain, itu bukan lagi bercanda. Yang menentukan apakah itu bullying adalah dampaknya, bukan niatnya."},

{q:"Setelah menyelesaikan kuis ini, apa komitmenmu sebagai Cyber Guardian?", options:["Menjadi upstander dan menjaga keamanan dunia maya","Tidak peduli karena bukan masalahku"], correct:0, hint:"Kamu punya kekuatan untuk membuat perubahan!", explanation:"Selamat! Sebagai Cyber Guardian, kamu berkomitmen untuk menjadi upstander, melaporkan bullying, dan menjaga internet tetap aman untuk semua."}

];

let currentQ = 0, score = 0, correctCount = 0, playerName = "";

```

document.getElementById('name-form').addEventListener('submit', function(e) {
    e.preventDefault();

    playerName = document.getElementById('player-name').value.trim();

    if (!playerName) return;

    document.getElementById('name-screen').classList.add('hidden');
    document.getElementById('game-screen').classList.remove('hidden');

    document.getElementById('player-display').textContent = '👤 ' + playerName;

    loadQuestion();
});

```

```

function loadQuestion() {
    const q = questions[currentQ];

    document.getElementById('question-counter').textContent = `Pertanyaan ${currentQ+1}
dari 30`;

    document.getElementById('question-text').textContent = q.q;

    document.getElementById('option-a').textContent = 'A. ' + q.options[0];
    document.getElementById('option-b').textContent = 'B. ' + q.options[1];

    document.getElementById('option-a').className = 'w-full text-left px-5 py-3 rounded-xl
border border-gray-600 text-white hover:border-cyan-400 hover:bg-cyan-900/30 transition-
all';

    document.getElementById('option-b').className = 'w-full text-left px-5 py-3 rounded-xl
border border-gray-600 text-white hover:border-cyan-400 hover:bg-cyan-900/30 transition-
all';

    document.getElementById('option-a').disabled = false;
    document.getElementById('option-b').disabled = false;

    document.getElementById('hint-text').classList.add('hidden');
    document.getElementById('hint-btn').classList.remove('hidden');
    document.getElementById('explanation-box').classList.add('hidden');
}

```

```

document.getElementById('next-btn').classList.add('hidden');

document.getElementById('question-card').classList.add('animate-in');

setTimeout(() => document.getElementById('question-card').classList.remove('animate-in'), 400);

}

function selectAnswer(idx) {

  const q = questions[currentQ];

  const isCorrect = idx === q.correct;

  document.getElementById('option-a').disabled = true;

  document.getElementById('option-b').disabled = true;

  const selectedBtn = idx === 0 ? document.getElementById('option-a') :
document.getElementById('option-b');

  const correctBtn = q.correct === 0 ? document.getElementById('option-a') :
document.getElementById('option-b');

  if (isCorrect) {

    selectedBtn.className = 'w-full text-left px-5 py-3 rounded-xl border-2 border-green-400 bg-green-900/40 text-green-200 transition-all';

    score += 5;

    correctCount++;

    document.getElementById('score-display').textContent = 'Skor: ' + score;

    document.getElementById('progress-bar').style.width = (correctCount / 30 * 100) + '%';

  } else {

    selectedBtn.className = 'w-full text-left px-5 py-3 rounded-xl border-2 border-red-400 bg-red-900/40 text-red-200 transition-all';

    correctBtn.className = 'w-full text-left px-5 py-3 rounded-xl border-2 border-green-400 bg-green-900/40 text-green-200 transition-all';

  }
}

```

```

const box = document.getElementById('explanation-box');

box.classList.remove('hidden');

box.className = isCorrect

? 'p-4 rounded-xl border border-green-500/50 bg-green-900/20 text-green-200 text-sm
leading-relaxed'

: 'p-4 rounded-xl border border-red-500/50 bg-red-900/20 text-red-200 text-sm leading-
relaxed';

box.textContent = (isCorrect ? '✅ Benar! ' : '❌ Salah. ') + q.explanation;

document.getElementById('hint-btn').classList.add('hidden');
document.getElementById('next-btn').classList.remove('hidden');
}

function showHint() {

document.getElementById('hint-text').textContent = '💡 ' + questions[currentQ].hint;
document.getElementById('hint-text').classList.remove('hidden');
}

function nextQuestion() {

currentQ++;

if (currentQ >= 30) {

showResult();

} else {

loadQuestion();

}

}

function showResult() {

```

```

document.getElementById('game-screen').classList.add('hidden');
document.getElementById('result-screen').classList.remove('hidden');
document.getElementById('result-name').textContent = playerName;
document.getElementById('result-score').textContent = score + ' / 150';
const passed = score >= 70;
document.getElementById('result-message').textContent = passed
    ? '🎉 Selamat! Kamu lulus sebagai Cyber Guardian! Teruslah menjaga dunia maya!'
    : '🙏 Belum lulus (minimal 70 poin). Tapi jangan menyerah, coba lagi dan pelajari
    penjelasannya!';

document.getElementById('result-message').className = passed ? 'text-lg text-green-
300' : 'text-lg text-yellow-300';
}

function resetGame() {
    currentQ = 0; score = 0; correctCount = 0;
    document.getElementById('result-screen').classList.add('hidden');
    document.getElementById('game-screen').classList.remove('hidden');
    document.getElementById('score-display').textContent = 'Skor: 0';
    document.getElementById('progress-bar').style.width = '0%';
    loadQuestion();
}
</script>
</body>
</html>

```

IV. Tim Pembuat Aplikasi dan Penyusun Buku

Panduan Game *Cyber Guardian: Misi Anti-Bullying*

Nama : Giatika Chrisnawati
Institusi : Universitas Bina Sarana Informatika
Tahun : 2026

V. Penutup

Game “Cyber Guardian: Misi Anti-Bullying” dirancang sebagai media edukasi yang menyenangkan untuk membantu anak dan remaja memahami pentingnya menciptakan lingkungan digital yang aman, sehat, dan saling mengharga

Melalui berbagai misi dan situasi dalam permainan, pemain diharapkan mampu mengenali cyberbullying, mencegah terjadinya perundungan, mengambil tindakan yang tepat, melaporkan perilaku yang merugikan, serta memberikan dukungan kepada korban. Pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh dari game diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun dalam interaksi di media sosial.

Menjadi Cyber Guardian bukan hanya tentang memenangkan permainan, tetapi juga tentang menjadi pengguna teknologi yang bijak, berempati, bertanggung jawab, dan berani membela kebaikan. Setiap pemain memiliki peran dalam menciptakan ruang digital yang lebih positif.

Semoga panduan dan game ini dapat memberikan manfaat bagi pemain, guru, pendamping, serta seluruh pihak yang menggunakannya sebagai media pembelajaran.

Mari bersama-sama menciptakan dunia digital yang aman dan bebas dari cyberbullying.

KENALI • CEGAH • LAPORKAN • DUKUNG • LINDUNGI

“Berani Baik, Berani Bersuara!”