

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di masa sekarang sudah menjadi hal yang umum dengan kesibukan orang tua dalam bekerja dan kesibukan anak dengan sekolah. Menurut data dari Badan Pusat Statistik tahun 2018 rata - rata jam kerja karyawan yang tinggal di daerah perkotaan Indonesia adalah 44 jam seminggu atau lebih dari 8 jam sehari. Hal ini juga didukung oleh kuesioner yang dilakukan penulis tanggal 15 September 2020 dari 107 responden kepada anak dan orang tua. Diketahui bahwa sebanyak 26 orang tua (65%) bekerja lebih dari 8 jam sehari, dan pada anak didapat 27 responden (50%) dari mereka bersekolah lebih dari 7 jam sehari. Sehingga menyebabkan minimnya waktu untuk berkumpul bersama keluarga.

Walau begitu ketika ada waktu berkumpul, mereka malah sibuk dengan *gadget* sendiri dan tidak berkomunikasi dengan sesama, hal ini juga dialami penulis. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Mullan, K. dan Chatzitheochari, S. tahun 2019 pada 5.000 anak dan orang tua. Mereka menemukan bahwa antara tahun 2000 dan 2015, terjadi peningkatan waktu yang dihabiskan bersama di lokasi sama, tetapi peningkatan ini juga dibarengi oleh banyaknya penggunaan teknologi dan *gadget*. Hal ini yang disebut sebagai *alone - together*, anak dan orang tua berada di lokasi yang sama tetapi keduanya sibuk dengan *gadget* yang digunakan.

Meluangkan waktu bersama keluarga menjadi penting. Selain memperkuat hubungan dengan keluarga, *quality time* juga dapat menghindari terjadinya perilaku negatif anak. Hal ini dikarenakan perilaku anak sangat ditentukan dengan lingkungan dimana Ia berkembang. Menurut sumber dari *the nations health*, yang ditulis oleh Johnson, tahun 2011, dalam penelitian yang dilakukan oleh Pusat Nasional tentang Kecanduan dan Penyalahgunaan Zat. Ditemukan, anak yang jarang makan malam keluarga dua kali lipat lebih mungkin menggunakan tembakau, alkohol dan ganja. Begitu juga yang ditulis oleh Fahri, F. dalam berita *republika.co.id*, tahun 2019, bahwa Yani selaku Deputy Bidang Keluarga Sejahtera dan Pemberdayaan Keluarga, menegaskan meningkatnya angka penggunaan narkoba remaja terjadi karena minimnya interaksi antar keluarga.

Lalu pendekatan yang dituju adalah dengan mengajak keluarga untuk berkomunikasi dan meningkatkan *quality time*. Dengan target untuk keluarga inti dengan anak usia 7 - 12 tahun dan orang tua usia 36 - 55 tahun. Menurut Offer, S. (2013) dalam *Journal of Marriage and Family*, hal yang dapat dilakukan adalah dengan menghabiskan banyak waktu untuk interaksi bersama. Seperti disaat waktu luang, antara orang tua dan anak dapat bermain dan berkomunikasi bersama. Sehingga perancangan ini berusaha menawarkan sebuah solusi dimana anggota keluarga dapat saling menghabiskan waktu bersama seperti komunikasi dan interaksi satu sama lain.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *board game* untuk meningkatkan interaksi antar keluarga pada saat *quality time*?

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup pembahasan mengenai penelitian ini dibatasi pada:

1. Demografis:

- a. Jenis Kelamin : Pria dan Wanita
- b. Usia : Anak; 7 - 12 tahun (primer), orang tua; 36 - 55 tahun (sekunder), 13 - 16 tahun (sekunder).
- c. Pendidikan : SD, SMP, SMA, S1, S2
- d. Pekerjaan : Pelajar, Karyawan, Ibu Rumah Tangga.
- e. Status Ekonomi : Menengah ke atas

2. Geografis

- a. Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi (primer)
- b. Seluruh kota di Indonesia (sekunder)

3. Psikografis

- a. Peduli pada keluarga
- b. Suka mencoba hal baru

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan penelitian ini untuk merancang *board game* guna meningkatkan interaksi antar anggota keluarga sebagai pemain melalui *board game* pada saat *quality time*.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang didapat melalui perancangan *board game* ini adalah:

1. Bagi penulis untuk mengetahui cara meningkatkan *quality time* pada keluarga. Serta mendapatkan ilmu mengenai metodologi perancangan media interaktif dalam jenis *board game* khususnya pada target keluarga.
2. Bagi pembaca diharapkan hasil perancangan dapat membantu meningkatkan *quality time* pada keluarga. Salah satu cara meningkatkan *quality time* adalah dengan adanya interaksi satu sama lain, seperti komunikasi guna memperdalam relasi. Melalui perancangan media interaktif dalam jenis *board game* ini, diharapkan keluarga dapat saling menghabiskan waktu dan berinteraksi bersama.
3. Bagi Universitas diharapkan desain dapat berguna bagi fakultas desain komunikasi visual yang dapat diaplikasikan dalam media interaktif. Lalu laporan penelitian ini juga dapat bermanfaat sebagai referensi penelitian lanjutan untuk kedepannya.