BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam proses pertumbuhan anak, peran orang tua sangat berpengaruh bagi tumbuh kembang anak. Karena pada dasarnya keluarga merupakan lingkungan dan pendidikan pertama anak sejak mereka dilahirkan. Melalui keluarga, anak dapat mengenal diri mereka, orang tua, alam hingga mengenal kehidupan bermasyarakat (Rindawan et al, 2020, h. 56). Pada umumnya pendidikan yang diperoleh melalui orang tua tidak hanya fokus pada segi kesadaran dan pengertian. Akan tetapi juga dalam segi suasana serta struktur alami yang membangun situasi pendidikan, yang didapatkan melalui hubungan timbal balik antara orang tua dengan anaknya (Nur & Malli, 2022, h. 83). Dalam relasi antara orang tua dan anak, komunikasi menjadi pilar utama yang berperan dalam membentuk karakteristik anak hingga pada perkembangan menuju kedewasaan (Sukarno, 2021, h. 2).

Pola komunikasi keluarga merupakan metode komunikasi yang diterapkan dalam keluarga mengenai cara berkomunikasi antara orang tua dengan anak, yang menciptakan relasi antara keduanya (Gunawan, 2023, h. 12). Karena pada dasarnya pola komunikasi keluarga dapat membawa dampak pada kehidupan anak dalam segala aspek, mulai dari saat ini hingga usia dewasa (Susanti & Lestari, 2019, h. 7). Berdasarkan Mary Anne Fitzpatrick bersama rekannya (Aini & Yahya, 2017, h. 184), pola komunikasi keluarga dibagi menjadi 2, yaitu *Conversation Orientation* dan *Conformity Orientation*. Kemudian dibagi kembali menjadi 4 tipe pola komunikasi keluarga sesuai dengan tingkat tinggi rendahnya *Conversation* dan *Conformity*, yaitu *Consensual*, *Pluralistic*, *Protective* dan *Laissez-Faire*.

Komunikasi efektif (Rahmayanty et al, 2023, h. 34) menjadi kunci bagi keluarga untuk saling memahami, mendukung, membangun kepercayaan, mengatasi permasalahan serta memberikan dampak positif pada kualitas hidup berkeluarga. Permasalahan relasi keluarga tidak terhindarkan, terutama saat anak

beranjak dewasa. Berdasarkan studi kasus, generasi Z yang saat ini berusia dewasa muda berada pada masa transisi, dimana relasi anak dan orang tua diidentifikasi sebagai *love and hate relationship* (Yoanita, 2022, h. 34). Fase perpindahan saat orang tua masih menginginkan otoritas atas anak, sedangkan anak ingin memiliki hak atas diri mereka. Selain itu, sebuah studi (Sari & Yuliana, 2023, h. 15) menemukan stigma sosial, kurangnya pemahaman dan kesibukan menjadi hambatan dalam berkomunikasi, sehingga, untuk mengupayakan masalah tersebut diperlukan pendekatan edukatif untuk meningkatkan pengetahuan serta praktik komunikasi yang efektif bagi keluarga.

Terdapat berbagai media yang membantu membangun komunikasi keluarga. Dengan tujuan mempererat relasi anak dan orang tua, seperti pada kegiatan seminar pengabdian masyarakat yang bertujuan meningkatkan pemahaman mengenai pola komunikasi keluarga dalam menghadapi masa transisi pandemi Covid-19 (Rahmi et al, 2023, h. 173). Selain pemahaman, peserta diberikan konseling untuk memberikan pengetahuan lebih lanjut pada orang tua melalui psikolog. Selain itu, *The Ungame*, permainan papan yang mempraktikkan komunikasi keluarga bertujuan untuk meningkatkan interaksi sosial antar pemain. Walaupun demikian, baik seminar maupun permainan papan, masih belum menjelaskan pola komunikasi keluarga yang baik maupun yang tidak baik.

Melalui pemaparan informasi tersebut dapat disimpulkan dibutuhkan media interaktif yang dapat menginformasikan serta mempraktikkan pola komunikasi efektif bagi keluarga. Dengan cara memahami pola komunikasi keluarga dari sudut pandang orang tua dan anak, yang bertujuan untuk menciptakan komunikasi yang efektif bagi keduanya. Berdasarkan hal tersebut penulis bermaksud untuk mengajukan perancangan *board game* dengan pendekatan kolaboratif. Berdasarkan sebuah jurnal (Mahatmi, 2021, h. 53) menyatakan dalam proses perancangan *board game* kolaboratif, hal yang harus diperhatikan adalah menciptakan ruang diskusi, keseimbangan mekanik serta dinamika permainan untuk mencapai komunikasi, kepercayaan serta interaksi yang berulang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan informasi pada latar belakang, maka ditemukan permasalahan pada perancangan, yaitu:

1. Membutuhkan waktu untuk memahami pola komunikasi keluarga karena banyaknya data yang ditemukan.
2. Kurangnya media interaktif yang dapat mempraktikkan dan menjelaskan tentang pola komunikasi keluarga.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut penulis memutuskan untuk mengajukan perancangan penelitian dengan pertanyaan sebagai berikut: Bagaimana perancangan *board game* kolaboratif pola komunikasi keluarga antara orang tua dan remaja?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pemaparan informasi pada latar belakang dan rumusan masalah. Penulis menentukan batasan masalah pada proses penelitian tugas akhir, yaitu:

1. Objek Perancangan:

Objek perancangan yang dirancang pada tugas akhir ini adalah perancangan *board game* kolaboratif pola komunikasi keluarga antara orang tua dan remaja.

2. Target STP:

a. Demografis

1) Orang Tua

Berdasarkan studi kasus penelitian pada tahun 2022, sebagian besar orang tua yang memiliki anak berusia remaja merupakan mereka yang berasal dari generasi X hingga Milenial awal (Yoanita, 2022, h. 34). Berdasarkan Badan Pusat Statistik pada tahun 2020 menunjukkan generasi X, penduduk kelahiran tahun 1965 sampai 1980 memiliki jumlah populasi sekitar 58,65 juta jiwa. Pada tahun

2024 generasi X merupakan mereka yang berusia 44-59 tahun. Melalui pernyataan tersebut penulis menargetkan kelompok orang tua yang saat ini memiliki anak berusia remaja hingga dewasa awal.

2) Remaja

Berdasarkan Badan Pusat Statistik pada tahun 2020 menunjukkan generasi Z merupakan penduduk kelahiran tahun 1997 sampai 2012, memiliki tingkat populasi terbanyak dengan jumlah sekitar 74,93 juta jiwa atau setara 27,94% populasi masyarakat Indonesia. Pada tahun 2024 generasi Z berusia 12-27 tahun. Menurut Monks (Usop, 2013, h. 52) usia remaja dibagi menjadi 3, yaitu remaja awal berusia 12-15 tahun, remaja pertengahan 15-18 tahun dan remaja akhir berusia 18-21 tahun, sedangkan menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) menyatakan rentang usia remaja adalah usia 10 – 24 tahun dan belum dalam status menikah (Pakpahan & Irmawati, 2024, h.2). Melalui informasi tersebut, penulis memilih remaja dengan usia 15-22 tahun sesuai dengan masalah pola komunikasi keluarga yang cenderung terjadi pada anak berusia remaja hingga dewasa awal.

b. Geografis

Perancangan ditujukan bagi mereka yang berada di wilayah perkotaan yang ada di Indonesia dengan DKI Jakarta sebagai kota utama. Dimana pada wilayah ini banyak pekerja dari berbagai wilayah Indonesia yang bermigrasi untuk mendapatkan kesempatan yang lebih baik. Pada Sensus Penduduk tahun 2020 (Badan Pusat Statistik, 2024) menyatakan DKI Jakarta sebagai Provinsi dengan persentase penduduk paling banyak dari berbagai generasi. Dengan jumlah generasi X sebanyak 2.404.005, generasi Milenial 2.816.278 dan generasi Z sebanyak 2.678.252 sehingga, melalui informasi tersebut penulis memutuskan DKI Jakarta sebagai kota utama yang dituju dalam proses perancangan. Hal ini dikarenakan pemilihan lokasi dengan persentase orang tua yang memiliki anak berusia remaja terbanyak.

c. Psikografis

1) Orang Tua

Ditujukan bagi orang tua yang berada pada usia matang atau produktif, yaitu mereka yang cenderung telah menyelesaikan pendidikan tinggi, sudah bekerja untuk mencukupi kebutuhan sehari-harinya maupun keluarganya atau orang tua yang berada pada usia pensiun atau seorang ibu rumah tangga. Khususnya bagi mereka yang memiliki anak berusia remaja hingga dewasa awal. Ditujukan bagi orang tua yang cenderung memiliki hambatan dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan anak mereka atau mencari pola komunikasi keluarga yang efektif dengan kondisinya saat ini.

2) Remaja

Ditujukan bagi anak yang berusia remaja hingga dewasa awal, yaitu mereka yang berada pada usia sekolah menengah ke atas hingga baru menyelesaikan pendidikan tinggi atau mulai bekerja. Remaja hingga dewasa awal yang memiliki kesibukan atau kegiatan sehari-hari sehingga, tidak jarang mereka menemukan hambatan dalam berinteraksi maupun berkomunikasi dengan orang tua. Mereka yang mencari metode untuk menemukan pola komunikasi keluarga yang efektif untuk diterapkan pada keluarga.

3. Konten Perancangan:

Pada proses perancangan *board game* kolaboratif pola komunikasi keluarga antara orang tua dan remaja. Penulis menggunakan teori Mary Anne Fitzpatrick bersama rekannya sebagai acuan perancangan, (Aini & Yahya, 2017, h. 184) tentang pola komunikasi keluarga yang terdiri atas 4 tipe, yaitu konsensual, pluralistik, protektif dan *Laissez-Faire*. Permainan papan dirancang dengan mengkombinasikan unsur interaktif bagi keluarga, berfungsi untuk menciptakan suasana kolaboratif sehingga, pemain dapat saling berinteraksi sesuai dengan alur permainan pada sisi orang tua maupun remaja. Hal ini dilakukan untuk mengetahui serta memahami sudut pandang orang tua dan anak dalam pola komunikasi keluarga.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan perancangan tugas akhir ini adalah merancang *board game* kolaboratif pola komunikasi keluarga antara orang tua dan remaja.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Dalam proses perancangan *board game* kolaboratif pola komunikasi keluarga antara orang tua dan remaja. Penulis berharap dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Melalui proses perancangan ini, penulis dapat mengetahui bagaimana proses pembuatan *board game*. Selain itu, penulis dapat menuangkan ide dan mengembangkan kemampuan dalam memberikan solusi terhadap permasalahan desain. Melalui perancangan *board game*, diharapkan baik dari sisi orang tua maupun remaja dapat memahami bagaimana pola komunikasi keluarga yang efektif. Penulis juga berharap agar perancangan penelitian pola komunikasi keluarga ini, dapat dijadikan salah satu referensi bagi penelitian yang akan datang. Salah satunya dalam pengembangan media interaktif yang ditujukan bagi keluarga.

2. Manfaat Praktis:

Penulis berharap agar penelitian dapat bermanfaat bagi para peneliti untuk mengembangkan atau menciptakan media tentang pola komunikasi keluarga. Berdasarkan ilmu Desain Komunikasi Visual sehingga, baik mahasiswa/i, pihak Universitas Multimedia Nusantara maupun lembaga pendidikan lainnya dapat menggunakan perancangan penelitian ini sebagai salah satu acuan dalam penelitian.