

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Board game Reconnected the Red Strings merupakan permainan pola komunikasi yang dirancang untuk keluarga dengan orang tua dan anak berusia remaja. Permainan papan yang mengharuskan para pemain untuk bekerja sama, dengan saling berkomunikasi untuk memenuhi indikator komunikasi keluarga. Tujuan dari permainan ini adalah menghubungkan benang merah komunikasi antara orang tua dengan anak mereka yang beranjak dewasa. Agar dapat saling memahami apa yang anggota keluarga rasakan dan ingin sampaikan, baik orang tua kepada anak maupun sebaliknya. Dengan memainkan *board game* diharapkan dapat mengedukasi keluarga mengenai rutinitas komunikasi keluarga. *Board game* dibuat sesuai dengan permasalahan sosial yang ditemukan antara orang tua dengan remaja yang memiliki kesulitan untuk memahami perasaan atau pemikiran satu sama lain yang menyebabkan keduanya berada pada *love-hate relationship*.

Selama proses pengumpulan data menggunakan metode kualitatif. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk merepresentasikan segala informasi yang saling berkaitan erat dengan tujuan penelitian perancangan. Pada awalnya dilakukan tinjauan literatur untuk mendalami dan mencari permasalahan utama perancangan. Setelah menemukan permasalahan, dilakukan wawancara bersama narasumber ahli, untuk memastikan informasi dan fakta mengenai permasalahan pola komunikasi keluarga antara orang tua dengan anaknya yang berusia remaja. Selanjutnya kuesioner yang dilakukan kepada kelompok orang tua dan remaja untuk menemukan persamaan serta perbedaan masalah yang dialami dalam masalah pola komunikasi keluarga, sedangkan pada *Focus Group Discussion* kepada kedua kelompok, dengan tujuan mendalami serta memahami permasalahan yang sering mereka temui dan alami secara langsung. Berdasarkan proses pengumpulan data, ditemukan kesamaan bahwa kedua kelompok memiliki hambatan komunikasi keluarga yang beragam, salah satunya kesibukan masing-masing.

Selain itu, penulis menemukan masalah yang terjadi dalam komunikasi keluarga dengan anak berusia remaja beranjak dewasa, disebabkan adanya *gap* usia atau perbedaan generasi yang membuat keduanya memiliki pola berpikir dan karakteristik yang berbeda pula. Komunikasi merupakan aspek penting dalam kehidupan keluarga. Walaupun demikian, tidak jarang dalam melakukan komunikasi ditemukan hambatan komunikasi, seperti sibuk beraktivitas, kesalahpahaman maupun konflik. Berdasarkan temuan dapat disimpulkan bahwa permasalahan pola komunikasi keluarga terjadi pada setiap generasi, dengan perbedaan pada setiap zaman. Hal ini dikarenakan adanya karakteristik serta pola pikir yang berbeda pada setiap individu maupun generasi.

Tujuan perancangan adalah untuk merancang media interaktif yang dapat digunakan secara langsung, baik oleh orang tua maupun remaja, sehingga sebelum melakukan pemilihan elemen desain *board game*, dilakukan analisa mengenai jenis permainan yang sering dimainkan oleh kedua kelompok. Dengan kesimpulan kelompok orang tua mengenal aneka ragam permainan fisik, karena pada saat mereka berusia muda. Mereka cenderung lebih mengenal permainan sederhana yang dilakukan bersama teman-teman, seperti monopoli, catur atau permainan tradisional lainnya, sedangkan remaja cenderung lebih mengenal permainan digital. Walaupun demikian, mereka memiliki kebiasaan datang ke cafe kekinian salah satunya *board game* dengan ragam pilihan, sehingga berdasarkan hasil analisa digunakan elemen kartu dan papan yang cenderung diketahui oleh kedua kelompok.

Konsep *board game* pola komunikasi keluarga yang digunakan adalah benang merah. Untuk mengilustrasikan komunikasi yang terhubung layaknya benang rajut yang selalu habis karena membuat suatu hal yang baru. Selama proses penelitian kata benang merah menjadi salah satu hal yang dianggap kuat dan memiliki alur yang jelas, sehingga dengan dasar ide maupun referensi benang merah yang digunakan dalam tema keluarga. Hal ini juga dapat dilihat pada permainan digital *Unravel*. Berdasarkan proses pengumpulan data riset, hasil perancangan dan uji coba pada beberapa kelompok bermain. Dapat disimpulkan bahwa permainan *Reconnected the Red Strings* yang mengalami proses pengembangan yang panjang telah sampai pada tahap finalisasi.

Untuk memastikan pesan yang ingin disampaikan tersampaikan pada elemen permainan dilakukan pengujian permainan yang dilakukan secara berulang untuk mengetahui hal tersebut. Pada *alpha test*, permainan cenderung menggunakan tipe komunikasi satu arah atau saling jujur tanpa adanya komunikasi dari lawan main. Setelah melakukan beberapa perbaikan, *beta test* dilakukan pada satu kelompok bermain berisi 2 orang tua dan 1 remaja. Mereka memberikan pendapat bahwa jenis permainan yang mereka coba merupakan permainan yang memberikan pengalaman baru, yang fokus pada kerja sama dan komunikasi antar pemain. Pada awalnya mereka memiliki cara berkomunikasi kaku, setelah melakukan permainan dengan melakukan rangkaian aktivitas pada kartu *reconnect* atau kartu penyambung komunikasi dengan permainan kecil, seperti merajut kata menjadi sebuah narasi dengan menggunakan 3 kata yang disajikan pada kartu, aktivitas nostalgia atau mengingat masa lalu berdasarkan kartu bergambar. Selama permainan baik orang tua maupun anak tidak menemukan kendala dan beradaptasi dengan baik, sesaat setelah permainan dimulai.

Walaupun demikian perancangan ini belum sempurna dan memiliki banyak kekurangan pada awal uji coba dan belum menggunakan bahan yang tebal layaknya *board game* pada umumnya. Alur permainan dengan kartu diacak tidak mempengaruhi perbedaan dalam bermain. Namun jumlah pemain memperlihatkan perbedaan dari segi durasi. Hal ini dikarenakan percakapan yang mendalam dalam suasana yang menyenangkan. Membuat keduanya merasa nyaman dan memainkan permainan dalam jangka waktu yang cukup lama. Permainan *Reconnected the Red Strings* setelah dimainkan beberapa kali disimpulkan menghabiskan waktu sebanyak setengah jam sampai dengan 1 jam permainan.

5.2 Saran

Proses penelitian dan perancangan merupakan perjalanan yang penuh rintangan sekaligus pengalaman baru bagi penulis untuk mengembangkan diri. Dengan melakukan penelitian dan perancangan, penulis menyadari ketekunan, kesabaran dan manajemen waktu yang baik merupakan hal yang diperlukan. Selain itu, melalui proses perancangan tugas akhir penulis mengetahui bahwa harus

menggunakan waktu dengan sebaik-baiknya. Karena apabila berhenti atau beristirahat dalam waktu yang lama membuat penugasan semakin menumpuk dan mendekati tenggat waktu. Berikut merupakan saran yang penulis sampaikan kepada pembaca yang ingin mengambil topik penelitian atau perancangan yang serupa, yaitu:

1. Pilih dan pilih lah topik perancangan yang ingin anda tekuni dan ketahui batas kemampuan anda, beri waktu bagi diri anda untuk istirahat dan jangan lupa untuk tetap mengerjakan dan hindari penundaan.
2. Melalui proses penelitian, ada baiknya memilih target audiens yang pasti dan sesuai dengan sarana dan prasarana yang anda miliki.
3. Selain merancang *board game* edukatif atau praktik komunikasi bagi target audiens. Hal yang perlu diperhatikan adalah dalam proses distribusi media hingga sampai kepada konsumen, sehingga jika ditujukan kepada 2 kategori audiens. Harus memiliki strategi agar sampai kedua kategori audiens, baik remaja maupun orang tua.
4. Jangan ragu untuk meminta pendapat pada orang sekitar, baik teman, dosen maupun keluarga anda. Karena anda tidak pernah tau *insight* apa yang akan anda dapatkan dari mereka mengenai perancangan anda.
5. Lakukan uji coba atau *test play* sebanyak mungkin, karena dengan menguji coba perancangan dapat menyempurnakan perancangan anda yang masih jauh dari kata sempurna.
6. Topik penelitian atau perancangan mengenai keluarga adalah salah satu topik yang berat. Terutama jika anda memilih kedua sisi baik anak maupun orang tua, sehingga manajemen waktu sebaik mungkin untuk melakukan uji coba pada target audiens yang bersangkutan.
7. Pada saat menentukan atau melakukan penelitian, lihat dan teliti kembali. Hal ini dilakukan agar metode yang anda gunakan dapat merepresentasikan data yang telah dikumpulkan.
8. Pada saat anda merancang sebuah *board game* jangan melihat dari sudut pandang desainer saja. Melainkan berempati dan tempatkan diri anda

sebagai pemain yang baru saja melihat permainan anda dari tempat yang tidak diketahui.

9. Pertimbangkan komponen permainan dan argumen penelitian yang kuat agar memiliki benang merah dan saling berkesinambungan.
10. Dalam penentuan komponen permainan kolaboratif pola komunikasi keluarga, ada baiknya dibuat satu pemain satu pion peran, sehingga dapat mengetahui mana pemain yang banyak berinteraksi dan kurang berinteraksi.
11. Selain memilih dan memutuskan perancangan, anda juga harus memiliki strategi untuk mengetahui apakah elemen desain dapat menyampaikan pesan dan makna yang ingin anda sampaikan kepada pemain yang anda tuju.
12. Proses perancangan dan penelitian merupakan hal yang tidak mudah untuk ditempuh seorang diri, sehingga carilah kawan maupun orang terdekat anda yang bisa menemani anda ditengah badai Tugas Akhir.
13. Selain itu, dalam prosesnya, secara tidak sadar anda dapat menemukan diri anda yang baru didalamnya. Proses yang tidak mudah melahirkan diri yang baru dan memperlihatkan seberapa kuat anda.
14. Jangan takut bahwa tugas akhir tidak akan selesai. Ketahuilah semua kerja keras yang anda lakukan akan selalu membuahkan hasil yang manis.
15. Bagi mahasiswa atau mahasiswi yang ingin mengambil topik yang serupa. Jangan melihat dari sudut pandang anak atau remaja saja. Akan tetapi lihat dan berempati pada posisi orang tua, bagaimana cara mereka memainkan dan memahami permainan.
16. Buatlah permainan yang mudah dipahami oleh orang tua maupun anak dan jangan lupakan esensi keseruan yang wajib anda pikirkan dengan matang.