

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Keluarga merupakan lingkungan pertama yang berperan penting dalam membentuk karakter dan perkembangan anak. Hubungan yang hangat dan suportif antara orang tua dan anak memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan emosional maupun sosial anak (Santrock, 2018). Anak yang tumbuh dalam keluarga harmonis cenderung memiliki rasa percaya diri, mampu mengelola emosi dengan baik, serta lebih mudah menjalin relasi sehat dengan lingkungannya (Papalia & Feldman, 2021).

Kasus keluarga *broken home* di Indonesia menunjukkan tren peningkatan seiring dengan perubahan pola hidup masyarakat dan tingginya angka perceraian. Data Badan Pusat Statistik (2023) mencatat peningkatan angka perceraian sebesar 15% dalam lima tahun terakhir. Kondisi keluarga yang tidak harmonis ini berdampak langsung pada anak, terutama pada aspek sosial. Anak dari keluarga *broken home* sering mengalami kesulitan menjalin komunikasi yang sehat dengan orang tua maupun lingkungannya. Kurangnya dukungan emosional juga dapat memicu masalah kesehatan mental seperti kecemasan dan depresi (Smith & Johnson, 2022). Selain itu, keterbatasan akses terhadap media edukatif yang dapat membantu anak dalam memahami dan mengelola emosi turut memperburuk kondisi tersebut (Putri & Nugroho, 2020).

Berbagai media edukatif seperti buku, poster, video, dan podcast telah tersedia untuk mendukung anak dalam mengenali dan mengelola emosi. Akan tetapi, media tersebut pada umumnya bersifat satu arah sehingga kurang mampu memfasilitasi komunikasi timbal balik (Rathnayake, 2025). Padahal, anak-anak dari keluarga *broken home* membutuhkan sarana interaktif yang memungkinkan mereka mengekspresikan perasaan sekaligus memperoleh respons langsung dari

orang lain. Media yang bersifat partisipatif dipandang lebih relevan untuk mendorong terciptanya komunikasi dua arah (Yulianti, 2023).

Permainan dapat menjadi salah satu sarana interaktif yang menyenangkan sekaligus efektif untuk membangun komunikasi. Di antara berbagai bentuk permainan, *board game* memiliki keunggulan karena sederhana, mudah diakses, fleksibel dimainkan, serta mampu memicu percakapan langsung antar pemain, termasuk antara anak dan orang tua (Kapp, 2021). Dengan demikian, perancangan *board game* interaktif dipandang sebagai solusi yang tepat untuk meningkatkan komunikasi sekaligus memperkuat kedekatan emosional antara anak dan orang tua dalam keluarga *broken home*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, berikut ini masalah yang ditemukan oleh penulis, yakni:

1. Anak-anak dari keluarga *broken home* sering mengalami kesulitan dalam menjalin komunikasi dengan orang tua karena kurangnya sarana interaktif yang dapat memfasilitasi percakapan dua arah.
2. Media informasi yang tersedia umumnya masih bersifat satu arah sehingga belum mampu menciptakan interaksi aktif antara anak dan orang tua. Diperlukan perancangan media alternatif yang lebih partisipatif dan menyenangkan.

Oleh karena itu, penulis memutuskan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan *board game* interaktif untuk meningkatkan komunikasi dan kedekatan emosional antara anak dan orang tua dalam keluarga *broken home*?

## 1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada remaja akhir hingga dewasa awal (15–21 tahun) yang berasal dari keluarga *broken home* akibat perceraian orang tua, dan masih tinggal bersama salah satu orang tua. Fokus perancangan diarahkan pada kondisi komunikasi yang cenderung merenggang, namun masih memiliki peluang

untuk dibangun kembali melalui komunikasi positif. Ruang lingkup perancangan dibatasi pada desain media interaktif berupa *board game* yang berisi ilustrasi, pesan, tantangan, serta panduan bermain yang ditujukan untuk meningkatkan komunikasi antara anak dan orang tua, tanpa menggali konflik yang dapat memperburuk hubungan.

#### **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Berdasarkan permasalahan keterbatasan komunikasi dan dukungan emosional yang dialami anak-anak dari keluarga *broken home*, diperlukan sebuah solusi yang dapat membantu mereka mengelola emosi serta membangun kembali hubungan yang lebih baik dengan orang tua. Salah satu cara yang efektif adalah melalui media informasi dalam bentuk *broken home*, yang akan dimainkan oleh orang tua dan anak untuk mempererat hubungan di dalam keluarga *broken home*. Media ini diharapkan mampu menjadi sarana yang membantu mereka mengenali, memahami, dan mengekspresikan perasaan mereka dengan lebih baik, sehingga dapat mengurangi risiko kecemasan dan depresi akibat lingkungan keluarga yang tidak harmonis.

#### **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Perancangan ini akan memberikan manfaat yang dapat dibagi menjadi dua bagian. Yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Berikut merupakan manfaat dari perancangan tugas akhir ini:

##### **1. Manfaat Teoretis:**

Penelitian ini berkontribusi pada kekayaan keilmuan dalam bidang desain komunikasi visual dengan fokus pada pengembangan media informasi. Selain itu, penelitian ini juga memperkaya wawasan mengenai psikologi anak dalam keluarga *broken home*, terutama dalam hal pengelolaan emosi dan komunikasi dalam keluarga.

##### **2. Manfaat Praktis:**

Tugas Akhir ini diharapkan dapat menjadi solusi bagi anak-anak dari keluarga *broken home* dalam memahami dan mengelola emosi mereka melalui media informasi yang dirancang secara visual dan komunikatif. Dengan adanya

media ini, anak-anak dapat lebih mudah untuk saling mengungkapkan rasa sayang kepada keluarga khususnya orang tua.



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA