

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Informasi Interaktif

Media informasi interaktif adalah media yang menuntut audiens untuk berperan aktif dalam mencari dan menentukan informasi yang mereka butuhkan (Coates, 2014). Konsep ini dapat dipahami sebagai pengembangan dari media informasi tradisional yang tidak hanya menyampaikan pesan secara satu arah, tetapi juga memberi ruang partisipasi pengguna dalam memilih, mengendalikan, serta merespons informasi yang disajikan. Umumnya berbasis digital dan komputerisasi, media informasi interaktif menciptakan pengalaman komunikasi yang lebih dinamis dan bermakna karena audiens dilibatkan langsung dalam alur interaksi (Sobur dalam Ubay, 2019; Vicente, 2020).

2.1.1 Karakteristik Media Informasi Interaktif

Media informasi interaktif memiliki karakteristik yang membedakannya dari media tradisional, yaitu menuntut partisipasi aktif pengguna dalam proses penyampaian informasi. Keterlibatan ini diwujudkan melalui fitur interaktivitas seperti navigasi non-linier, hyperlink, personalisasi konten, hingga umpan balik langsung antara pengguna dengan media maupun antar pengguna itu sendiri (Zagorulko, 2024). Sistem digital ini memungkinkan audiens bukan hanya sebagai penerima pasif, tetapi juga sebagai pengendali yang dapat memilih, mengatur, serta memengaruhi jalannya informasi (Vicente, 2020). Lebih jauh, media interaktif juga mengintegrasikan elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi untuk menciptakan pengalaman komunikasi yang dinamis, responsif, sekaligus bermakna (Aikat, D.; Siemieniecka, 2017; Griffey, 2020).

2.1.2 Media Informasi Interaktif dalam Edukasi Psikologis

Media informasi interaktif memiliki potensi besar dalam bidang edukasi psikologis karena mampu menghadirkan proses pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga partisipatif. Melalui desain interaktif, peserta didik atau konseli dapat terlibat aktif dalam memilih, menavigasi, serta merespons materi psikologis sesuai dengan kebutuhan dan kecepatan belajar masing-masing. Hal ini mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih personal, sekaligus mendorong pemahaman konsep psikologi yang lebih mendalam (Siemieniecka, 2017). Integrasi elemen visual, audio, dan aktivitas interaktif juga dapat meningkatkan motivasi serta minat belajar, sehingga pesan psikologis yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami (Griffey, 2020). Dalam konteks praktis, media informasi interaktif dapat digunakan untuk konseling kelompok, psychoeducation mengenai kesehatan mental, hingga pelatihan keterampilan sosial, karena karakteristiknya yang responsif dan melibatkan interaksi dua arah (Vicente, 2020; Zagorulko, 2024). Berikut beberapa elemen penting dalam pemanfaatannya:

A. Partisipasi Aktif

Peserta didorong untuk tidak hanya menerima informasi, tetapi juga memilih, menavigasi, dan merespons materi psikologis. Keterlibatan ini menumbuhkan rasa memiliki terhadap proses belajar.

B. Interaktivitas Dua Arah

Media memungkinkan terjadinya umpan balik real-time, baik melalui simulasi, kuis, maupun diskusi terstruktur. Hal ini memperkuat pemahaman dan membuka ruang refleksi.

C. Integrasi Multimedia

Teks, ilustrasi, audio, animasi, hingga video dipadukan untuk menjelaskan konsep psikologis yang kompleks, seperti emosi, stres, atau komunikasi interpersonal, agar lebih konkret dan mudah dipahami.

D. Personalisasi dan Fleksibilitas

Media interaktif memberi keleluasaan bagi peserta untuk belajar sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kecepatan masing-masing, sehingga lebih relevan dengan kondisi psikologis individu.

E. Motivasi dan Engagement

Desain visual yang menarik dan aktivitas yang variatif meningkatkan minat serta motivasi peserta, membuat proses edukasi psikologis lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

F. Simulasi dan Eksperimen Aman

Melalui media interaktif, peserta dapat berlatih keterampilan psikologis (misalnya komunikasi asertif, problem solving) dalam lingkungan yang aman sebelum diterapkan pada kehidupan nyata.

2.1.3 Karakteristik Media Interaktif Dua Arah

Media interaktif dua arah ditandai dengan adanya komunikasi timbal balik yang memungkinkan pengguna tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam menentukan alur interaksi. Setiap input yang diberikan akan memperoleh respon langsung dari media, sehingga menciptakan pengalaman komunikasi yang alami dan personal. Karakteristik ini meliputi adanya feedback cepat, partisipasi aktif audiens, keseimbangan peran antara pengirim dan penerima pesan, serta interaksi non-linier yang memberi ruang bagi klarifikasi maupun interpretasi ulang terhadap pesan. Dengan demikian, media interaktif dua arah mendorong keterlibatan kognitif dan emosional pengguna serta meningkatkan kualitas penyampaian informasi (Vicente, 2020; Zagorulko, 2024; Griffey, 2020).

2.1.4 Peran Media Interaktif Dalam Membangun Komunikasi

Media interaktif berperan penting dalam membangun komunikasi karena tidak hanya berfungsi sebagai saluran penyampaian pesan, tetapi juga sebagai medium yang mendorong partisipasi aktif audiens. Melalui sifatnya yang dua arah dan responsif, media interaktif memungkinkan terjadinya dialog timbal balik, sehingga pengirim dan penerima pesan dapat saling memberi tanggapan secara langsung. Karakteristik non-linier membuat komunikasi lebih fleksibel,

personal, dan relevan dengan kebutuhan pengguna, sementara integrasi elemen multimedia seperti teks, audio, gambar, dan animasi serta meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif. Dengan demikian, media interaktif memperkuat efektivitas komunikasi sekaligus membangun hubungan yang lebih bermakna antara pihak-pihak yang terlibat (Vicente, 2020; Zagorulko, 2024; Siemieniecka).

Berdasarkan penelitian mengenai media informasi interaktif, dapat disimpulkan bahwa *broken home* memiliki potensi yang kuat sebagai media penyampai informasi dan edukasi, khususnya dalam konteks psikologis dan komunikasi keluarga. Karakteristik media interaktif yang menuntut partisipasi aktif, memungkinkan navigasi non-linier, memberikan umpan balik dua arah, serta mengintegrasikan elemen visual dan aktivitas langsung, sejalan dengan sifat dasar *broken home* yang melibatkan lebih dari satu pemain dalam satu ruang dan waktu. Dalam perancangan *broken home*, prinsip-prinsip tersebut diterapkan melalui mekanik permainan yang mendorong pemain untuk berdiskusi, merespons situasi, mengambil keputusan, dan berinteraksi secara emosional maupun kognitif. Dengan demikian, *broken home* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media informasi interaktif yang mampu memfasilitasi edukasi psikologis, membangun komunikasi dua arah, dan memperkuat komunikasi antar pemain, terutama dalam konteks orang tua dan anak.

2.2 Board Game

Board game atau permainan papan merupakan jenis permainan yang menggunakan berbagai komponen yang diletakkan dan digerakkan berdasarkan aturan tertentu yang telah disepakati sebelumnya. *Board game* juga dapat dimanfaatkan sebagai media pengembangan diri maupun sarana pemulihan emosional (Luthfi, Khairun, & Prabowo, 2023). Ciri utama *broken home* ialah penekanan pada penggunaan strategi, unsur keberuntungan, atau perpaduan keduanya, dengan adanya tujuan khusus yang ingin dicapai, yang umumnya berupa kemenangan (Ningtyas, 2023). Penelitian yang dilakukan oleh Pawaa, Laosinchaia, Nokkaewb, dan Wongkia (2020) menunjukkan bahwa pengalaman *flow* atau

keterlibatan mendalam ketika bermain *broken home* mampu memfasilitasi proses belajar secara tidak disadari, di mana pemain memperoleh pengetahuan sambil menikmati jalannya permainan. Hal ini terjadi karena *broken home* menyederhanakan dan menyaring informasi yang disampaikan sehingga pemain tetap terfokus pada informasi utama (Bar & Otterbring, 2021).

2.2.1 Elemen *Board Game*

Perancangan *board game* memerlukan sejumlah elemen penyusun tertentu agar permainan dapat berjalan secara terstruktur dan terorganisir (Nacke, 2014). Berikut merupakan elemen-elemen dalam permainan *Board game*

A. *Players* (Pemain)

Permainan *broken home* menuntut pemainnya untuk terlibat secara aktif dan saling berinteraksi dengan pemain lainnya. Setiap individu akan memiliki pengalaman bermain yang berbeda. Perbedaan ini dipengaruhi oleh aturan yang digunakan serta jumlah pemain yang terlibat, karena keduanya membentuk dinamika dan alur permainan secara keseluruhan.

B. *Objective* (Objektif)

Tujuan dalam permainan berfungsi sebagai tantangan yang harus dicapai oleh para pemain. Dengan adanya sasaran yang dituju secara jelas, pemain terdorong untuk berpartisipasi secara aktif, sekaligus merasakan kepuasan ketika mereka berhasil meraih tujuan tersebut.

C. *Procedures* (Prosedur)

Prosedur permainan *broken home* dijelaskan melalui buku panduan atau buku aturan, yang memuat keseluruhan mekanisme permainan. Di dalamnya termasuk langkah-langkah bermain, tata cara menjalankan giliran, serta bentuk interaksi spesifik antarpemain yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan permainan.

D. *Rules* (Aturan)

Aturan berperan penting sebagai landasan permainan *broken home*, yaitu menetapkan batasan mengenai tindakan apa saja yang diperbolehkan ataupun dilarang bagi pemain. Aturan ini mengarahkan bagaimana permainan berlangsung pada setiap aksi yang diambil pemain, sehingga alurnya tetap terstruktur.

E. *Resources* (Sumber daya)

Sumber daya atau komponen permainan menjadi penunjang pemain dalam usaha mencapai tujuan. Sumber daya ini umumnya dapat dihitung atau diukur, misalnya jumlah benda yang dimiliki pemain. Contohnya meliputi uang permainan, kumpulan kartu, token, atau elemen lain yang digunakan selama permainan berlangsung.

F. *Conflict* (Konflik)

Konflik muncul ketika terdapat pertentangan antara prosedur dan tujuan permainan. Konflik ini secara alami menyertai objective dan berfungsi sebagai hambatan yang perlu dihadapi pemain dalam proses mencapai tujuan mereka.

G. *Outcome* (Hasil)

Hasil akhir permainan merujuk pada kemenangan maupun kekalahan yang dialami masing-masing pemain. Hasil akhir biasanya diukur menggunakan skor atau indikator lain yang sudah ditetapkan dalam buku aturan. Hasil yang diperoleh tiap pemain dapat saja berbeda dari tujuan ideal permainan, sebab sangat dipengaruhi oleh strategi dan keputusan yang mereka ambil selama permainan.

Perumusan elemen-elemen *broken home* tersebut menjadi dasar penting dalam perancangan permainan, karena memastikan permainan berjalan terstruktur sekaligus tetap menarik bagi pemain. Pemain, tujuan, prosedur, dan aturan menentukan bagaimana alur permainan digerakkan, sedangkan sumber daya dan konflik dirancang untuk memberi tantangan yang mendorong pemain berpikir, berstrategi, dan berinteraksi. Hasil akhir permainan kemudian menjadi bentuk umpan balik yang memperlihatkan sejauh mana pemain

berhasil merespons tantangan yang ada. Dalam konteks perancangan *board game* ini, seluruh elemen tersebut disusun secara sadar agar tidak hanya membentuk permainan yang dapat dimainkan dengan jelas, tetapi juga mampu mendukung tujuan edukatif dan interaktif yang diinginkan.

2.2.2 Komponen *Board Game*

Komponen dalam *board game* memiliki peran krusial dalam membentuk kualitas pengalaman bermain yang dirasakan pemain, sehingga diperlukan berbagai elemen pendukung untuk menciptakan pengalaman bermain *broken home* yang optimal (Daniels, 2022).

A. Kartu

Kartu biasanya disusun dalam satu set dan dibagi menjadi beberapa kategori dengan fungsi yang berbeda-beda, baik untuk membantu pemain mencapai tujuan maupun menghambat lawan. Ukuran kartu bervariasi, namun umumnya dibuat dari bahan kertas atau karton dengan ketebalan yang disesuaikan agar nyaman digunakan dan cukup kuat untuk menunjang aktivitas permainan.

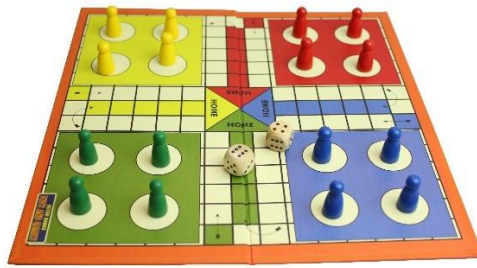


Gambar 2. 1 Kartu

Sumber: <https://wallpapercave.com...>

B. Papan

Papan permainan merupakan area utama tempat seluruh aksi dan interaksi komponen berlangsung. Papan berfungsi sebagai peta yang menyediakan jalur pergerakan pion sekaligus ruang untuk meletakkan komponen lain, sehingga alur permainan memiliki struktur yang jelas.



Gambar 2. 2 Papan *Board Game*
Sumber: <https://www.classywish.com...>

C. Dadu

Dadu digunakan sebagai alat pemicu hasil acak yang memengaruhi upaya pemain dalam mencapai tujuan permainan. Umumnya, setiap sisi dadu berisi angka yang digunakan untuk menentukan seberapa jauh pion bergerak di atas papan permainan. Selain angka, dadu juga dapat menampilkan gambar atau ikon pada tiap sisinya. Jenis dadu ini biasanya berfungsi untuk menentukan aksi tertentu yang harus dilakukan pemain berdasarkan simbol yang muncul.



Gambar 2. 3 Dadu
Sumber: <https://a1wallforu.blogspot.com...>

D. Pion

Pion berperan sebagai representasi atau wakil dari pemain di dalam permainan. Komponen ini biasanya diletakkan di atas papan atau ubin dan digerakkan mengelilingi area permainan untuk mencapai tujuan tertentu. Desain pion dapat bermacam-macam, menyesuaikan tema permainan, seperti berbentuk tokoh manusia, hewan, atau bentuk-bentuk abstrak.



Gambar 2. 4 Pion

Sumber: <https://nl.vicedeal.com/products/16...>

E. Ubin

Ubin atau *tiles* digunakan sebagai alternatif atau pelengkap papan permainan. Pemain dapat menambahkan ubin pada papan yang telah ada atau mengubah susunan papan selama permainan berlangsung. Bentuk dan susunan ubin yang beragam memungkinkan pengalaman bermain yang dinamis dan bervariasi.



Gambar 2. 5 Ubin

Sumber: <https://asktheman.xyz...>

F. Sumber daya

Sumber daya memiliki fungsi yang mirip dengan mata uang, namun biasanya berbentuk bahan atau objek tertentu seperti permata, makanan, atau bahan bakar yang secara konseptual memerlukan usaha atau tenaga kerja untuk mengumpulkannya. Sumber daya dapat diperoleh melalui sistem barter, mekanisme pengumpulan, atau diambil dari lawan sesuai aturan permainan.



Gambar 2. 6 Sumber Daya
Sumber: <https://www.boardgamehalv.com...>

G. Waktu

Elemen waktu digunakan untuk mengukur durasi tertentu dalam permainan. Komponen ini biasanya hadir dalam bentuk alat pengukur waktu pada permainan yang mengharuskan pemain menemukan kata, mengumpulkan item, atau memecahkan masalah dalam batas waktu singkat, termasuk permainan kerja sama untuk melewati suatu situasi.



Gambar 2. 7 Komponen Waktu
Sumber: <https://islaythedragon.com/game-reviews/...>

H. Alat

Alat umumnya digunakan dalam permainan yang menuntut pemain menyelesaikan tugas tertentu. Contohnya adalah kunci, penggaris, kaca pembesar, atau kartu dekoder yang membantu pemain menemukan petunjuk tersembunyi atau menyelesaikan tantangan spesifik di dalam permainan.



Gambar 2. 8 Komponen Alat
Sumber: <https://www.reddit.com/r/tabletopgamedesign...>

I. Properti

Properti merupakan objek tambahan yang digunakan untuk memperkuat suasana dan mendukung narasi atau tema permainan. Contohnya meliputi peta, kartu petunjuk, atau alat peraga lain yang membuat pengalaman bermain terasa lebih imersif dan menyenangkan.



Gambar 2. 9 Properti
Sumber: <https://www.dreamstime.com...>

J. Token

Token adalah komponen yang digunakan untuk mewakili sesuatu yang spesifik di dalam permainan, seperti kepemilikan suatu lokasi, akumulasi poin, atau kondisi seperti kerusakan. Token membantu memvisualisasikan status tertentu sehingga informasi permainan menjadi lebih mudah dipantau.



Gambar 2. 10 Token
Sumber: <https://www.hicreategames.com...>

Komponen-komponen *broken home* tersebut menjadi dasar penting dalam perancangan permainan, karena secara langsung memengaruhi alur, nuansa, dan kualitas pengalaman bermain. Kartu, papan, dadu, pion, ubin, sumber daya, serta token dan properti tidak hanya berfungsi sebagai elemen fisik pendukung mekanik, tetapi juga sebagai media visual yang membantu menyampaikan informasi, membangun tema, dan memperjelas tujuan permainan. Kehadiran elemen waktu dan alat tertentu dapat menambah ketegangan, menumbuhkan rasa keterlibatan, serta mendorong pemain untuk bekerja sama atau menyusun strategi. Dalam konteks perancangan *broken home* ini, pemilihan dan

pengolahan setiap komponen dilakukan secara terarah agar tidak hanya layak dimainkan secara teknis, tetapi juga mampu mendukung tujuan edukatif dan interaktif yang ingin dicapai.

2.2.3 Jenis *Board game*

Menurut Wahyudi, Dian Nuryani, dan Yohana Setiawan(2022), *broken home* merupakan permainan yang dimainkan oleh sedikitnya dua orang dan dikategorikan menjadi beberapa jenis berdasarkan mekanisme dan tujuan permainan.

A. *Strategy Board Game*

Strategy broken home adalah jenis permainan yang mengutamakan keahlian, analisis, dan kepandaian pemain dalam menyusun langkah. Unsur keberuntungan relatif kecil, sedangkan kemampuan berpikir logis dan perencanaan jangka panjang sangat dominan. Contoh *strategy board game* adalah permainan catur.



Gambar 2. 11 Catur

Sumber: <https://www.superprof.co.id/blog...>

B. *German-Style Board Game (Eurogames)*

German-style *board game* atau Eurogames merupakan permainan yang menggabungkan elemen strategi dengan aturan yang relatif sederhana dan alur permainan yang tidak terlalu kompleks. Fokus permainan biasanya terletak pada aktivitas pembangunan, pengelolaan sumber daya, atau pengembangan wilayah. Pemenang ditentukan berdasarkan kualitas dan efektivitas pembangunan yang dilakukan, bukan melalui eliminasi pemain. Contoh permainan jenis ini antara lain *The Settlers of Catan* dan *Puerto Rico*.



Gambar 2. 12 *Board Game Puerto Rico*
Sumber: <https://venturacardgames.com...>

C. *Race Game*

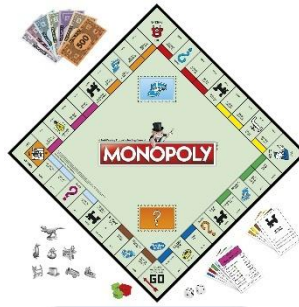
Race game adalah permainan yang berfokus pada perlombaan untuk mencapai titik akhir. Pemain menggerakkan pion dari titik awal menuju garis akhir, dan pemain yang paling cepat mencapai tujuan dinyatakan sebagai pemenang. Contoh *race game* adalah *Pachisi* yang saat ini lebih dikenal dengan nama *Ludo*.



Gambar 2. 13 *Board Game Ludo*
Sumber: <https://themagictoyshop.co.uk/pro...>

D. *Roll-and-Move Game*

Roll-and-move game merupakan permainan yang menekankan pada penggunaan dadu atau alat lain yang menghasilkan angka secara acak untuk menentukan langkah pemain. Angka yang diperoleh akan menentukan seberapa jauh pion bergerak atau tindakan apa yang harus dilakukan. Contoh *roll-and-move game* adalah *Monopoly*.



Gambar 2. 14 Board Game Monopoly
Sumber: <https://master.d2bduwrv086jr...>

E. Trivia Game

Trivia game adalah permainan yang menekankan pada pengetahuan faktual pemain. Dalam permainan ini, pemain diharuskan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang bersifat umum maupun yang bertema khusus. Poin atau kemajuan dalam permainan biasanya diperoleh dari ketepatan menjawab pertanyaan. Contoh *trivia game* adalah *Trivial Pursuit*.



Gambar 2. 15 Board Game Trivial Pursuit
Sumber: <https://ar.inspiredpencil.com...>

F. Word Game

Word game merupakan permainan yang mengolah dan berhubungan dengan kata-kata. Pemain dituntut untuk menyusun, memadukan, atau memodifikasi kata-kata sesuai dengan aturan permainan untuk memperoleh nilai atau mencapai tujuan tertentu. Salah satu contoh *word game* yang paling dikenal adalah *Scrabble*.



Gambar 2. 16 Board Game Scrabble
Sumber: <https://www.gamesparadise.com...>

G. Wargame

Wargame adalah jenis permainan yang mensimulasikan sistem operasi militer dengan aturan yang dirancang menyerupai situasi peperangan sesungguhnya. Pemain biasanya mengendalikan unit-unit militer, menyusun strategi, serta mempertimbangkan taktik dalam menyerang maupun bertahan.



Gambar 2. 17 Board Game Axis & Allies
Sumber: <https://vamosarema.com...>

Berdasarkan klasifikasi jenis-jenis *broken home* menurut Wahyudi, Dian Nuryani, dan Yohana Setiawan (2022), dapat disimpulkan bahwa pemilihan mekanisme permainan memiliki peran penting dalam membentuk pengalaman bermain sekaligus menentukan fokus tujuan permainan, apakah menekankan strategi, perlombaan, pengetahuan, pengolahan kata, maupun simulasi situasi tertentu. Pemahaman terhadap kategori seperti *strategy broken home*, *Eurogames*, *race game*, *roll-and-move game*, *trivia game*, *word game*, dan *wargame* menjadi landasan dalam perancangan *broken home*, karena dari sinilah perancang dapat memilih atau mengombinasikan mekanisme yang paling sesuai dengan tujuan edukatif, tema, serta karakter pemain yang dituju. Dalam konteks perancangan *broken home* ini, klasifikasi tersebut membantu

mengarahkan proses desain agar mekanisme yang digunakan tidak hanya menarik dan mudah dipahami, tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan dan mendukung tujuan interaktif yang ingin dicapai.

2.2.4 Manfaat *Board Game*

Board game memiliki pengaruh yang konstruktif terhadap kehidupan sehari-hari, khususnya dalam pengembangan keterampilan sosial dan kognitif (Calleja 2022). Di tengah kebiasaan individu yang sering beralih ke internet dan media sosial sebagai bentuk pelarian ketika menghadapi tekanan rutinitas, banyak orang akhirnya menjadi sulit untuk hadir sepenuhnya pada momen yang sedang berlangsung dan cenderung terjebak dalam stres. Dalam situasi tersebut, *board game* dipandang sebagai salah satu media yang efektif untuk membantu meredakan stres yang muncul akibat aktivitas rutin.

Lebih jauh, *board game* mendorong keterlibatan aktif dan konsentrasi pada aktivitas yang sedang dijalankan, sehingga pemain dapat merasakan pengalaman langsung melalui interaksi sosial, penerapan strategi, serta pengembangan kreativitas selama proses bermain. Selain itu, *board game* juga dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran yang efektif. Dengan mengintegrasikan konsep-konsep tertentu ke dalam mekanisme permainan, *broken home* mampu menyajikan materi yang kompleks dalam bentuk yang lebih sederhana dan mudah dipahami oleh pemain.

Board game memiliki manfaat yang relevan dengan perancangan permainan ini, karena tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pengembangan keterampilan sosial dan kognitif pemain. Sifatnya yang menuntut interaksi langsung, konsentrasi, penyusunan strategi, dan kreativitas menjadikan *broken home* mampu menghadirkan pengalaman bermain yang lebih hadir secara psikologis dibandingkan aktivitas pasif di depan layar. Dengan mengintegrasikan konsep atau materi tertentu ke dalam mekanisme permainan, *broken home* dapat menyederhanakan hal-hal yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami, sehingga efektif digunakan sebagai media pembelajaran sekaligus media pelepas stres dari rutinitas. Dalam

konteks perancangan *board game* ini, manfaat-manfaat tersebut menjadi dasar bahwa permainan yang dirancang tidak hanya bertujuan menghibur, tetapi juga mendukung proses belajar, interaksi sosial, dan kesehatan psikologis pemain.

2.3 Elemen dan Prinsip Desain Board game

Dalam ranah desain komunikasi visual, elemen dan prinsip desain dipahami sebagai dasar yang membentuk sebuah karya agar dapat berfungsi secara estetis dan komunikatif. Elemen desain meliputi komponen visual seperti garis, bentuk, warna, tekstur, ruang, tipografi, dan ilustrasi, yang menjadi bahan utama dalam proses perancangan. Sementara itu, prinsip desain adalah kaidah yang mengatur bagaimana elemen-elemen tersebut digunakan, mencakup keseimbangan, kontras, hierarki, proporsi, ritme, kesatuan, dan penekanan. Menurut Landa (2018), elemen dan prinsip desain berperan untuk menciptakan keteraturan dan daya tarik visual sehingga pesan dapat tersampaikan secara efektif. Hal ini sejalan dengan pandangan Wong (1993) yang menegaskan bahwa elemen dan prinsip desain merupakan fondasi universal yang memastikan keterbacaan dan keberfungsian suatu karya visual.

Dalam konteks *board game*, elemen dan prinsip desain digunakan untuk mendukung pengalaman bermain sekaligus menyampaikan informasi secara interaktif. Elemen seperti tipografi, warna, grid dan layout, ilustrasi, serta ikonografi membantu membangun identitas visual permainan dan memudahkan pemain memahami aturan maupun mekanisme. Prinsip desain, seperti hierarki visual dan keseimbangan, berfungsi mengatur urutan informasi di setiap kartu agar pemain dapat dengan cepat menemukan hal yang paling penting, misalnya nama kartu, nilai, atau instruksi. Penelitian Gutierrez (2014) tentang *educational board game* menekankan bahwa penerapan elemen dan prinsip desain yang tepat tidak hanya memperkuat aspek estetika, tetapi juga meningkatkan efektivitas komunikasi dan keterlibatan pemain. Dengan demikian, penerapan elemen dan prinsip desain pada *board game* menjadikannya bukan sekadar media hiburan, tetapi juga sarana komunikasi visual yang terstruktur dan bermakna.

2.3.1 Tipografi

Tipografi merupakan salah satu elemen fundamental dalam desain komunikasi visual yang berfungsi tidak hanya sebagai sarana penyampaian pesan, tetapi juga sebagai elemen estetis yang membangun identitas visual. Menurut Landa (2018), tipografi adalah seni dan teknik pengaturan huruf yang mencakup pemilihan jenis huruf (typeface), ukuran, spasi, dan penempatan untuk memastikan keterbacaan sekaligus menciptakan kesan visual tertentu. Tipografi berperan ganda, yakni menghadirkan teks yang dapat dibaca dengan jelas serta memberikan ekspresi visual yang mendukung konsep desain secara keseluruhan. Oleh karena itu, keputusan tipografis dalam sebuah karya desain, termasuk media interaktif seperti *board game*, menjadi krusial karena memengaruhi cara audiens memahami pesan yang disampaikan.

Tipografi yang dipakai untuk teks umumnya berfungsi menyajikan konten tertulis dalam sebuah desain, seperti paragraf, kolom, atau keterangan tambahan. Dalam ranah desain, tipografi ini sering disebut sebagai typeface, yakni rancangan visual huruf, angka, serta tanda baca yang memiliki karakteristik khusus sesuai dengan desainer pembuatnya. Meskipun memiliki gaya yang berbeda-beda, sebuah typeface tetap dituntut untuk mudah dibaca dan dikenali bentuknya, bahkan ketika mengalami modifikasi. Secara umum, typeface dapat dikelompokkan menjadi dua kategori utama, yaitu serif dan sans serif.

A. Serif

Serif merupakan kategori typeface yang memiliki ciri khas berupa garis tambahan kecil atau “kaki” pada ujung goresan huruf. Kehadiran serif berfungsi membantu alur pandangan mata pembaca, terutama ketika membaca teks dalam jumlah banyak atau berbentuk paragraf panjang. Menurut Landa (2018), penggunaan typeface serif umumnya menciptakan kesan tradisional, elegan, serta formal, sehingga banyak diterapkan dalam media cetak seperti buku, majalah, dan surat kabar. Karakteristik ini menjadikan serif sebagai pilihan utama untuk

kebutuhan tipografi yang menekankan keterbacaan dalam konteks bacaan berkelanjutan.

SERIF



Gambar 2. 18 Serif

Sumber: Graphic Design Solution by Robin Landa

B. Sans Serif

Sans serif adalah *typeface* yang tidak memiliki garis tambahan pada ujung hurufnya sehingga tampil lebih sederhana dan bersih. Landa (2018) menekankan bahwa ketiadaan serif membuat jenis huruf ini terkesan modern, tegas, dan minimalis. *Sans serif* banyak digunakan pada media digital, tampilan layar, judul, maupun desain kontemporer yang menuntut keterbacaan cepat. Karena sifatnya yang lugas dan ringkas, sans serif sering dipilih dalam desain yang mengutamakan efektivitas komunikasi visual tanpa detail dekoratif yang berlebihan.

SANS SERIF



Gambar 2. 19 *Sans Serif*

Sumber: Graphic Design Solution by Robin Landa

Berdasarkan kajian mengenai tipografi, dapat disimpulkan bahwa pemilihan dan pengaturan huruf merupakan aspek penting dalam perancangan *broken home* karena memengaruhi keterbacaan informasi sekaligus membentuk karakter visual permainan. Tipografi tidak hanya berfungsi sebagai penyampai teks berupa judul, instruksi, maupun keterangan pada kartu dan

papan permainan, tetapi juga ikut membangun identitas visual yang selaras dengan konsep dan suasana yang ingin dihadirkan. Pemahaman mengenai perbedaan karakter *serif* dan *sans serif* menjadi dasar dalam menentukan jenis huruf yang tepat, misalnya penggunaan *serif* untuk memberi kesan lebih formal dan terstruktur atau *sans serif* untuk tampilan yang modern, sederhana, dan mudah dibaca dalam konteks permainan interaktif. Dalam perancangan *broken home* ini, keputusan tipografis dilakukan secara sadar agar informasi dapat dibaca dengan jelas oleh pemain dan tetap mendukung pengalaman visual yang konsisten dengan tema dan tujuan permainan.

2.3.1.1 *Typeface*

Typeface merupakan rancangan visual dari satu set huruf yang mencakup abjad, angka, tanda baca, simbol, serta aksesoris yang disusun secara konsisten dalam satu keluarga desain. Menurut Landa (2018), *typeface* berfungsi sebagai identitas visual karena setiap *typeface* memiliki karakteristik bentuk yang unik, misalnya perbedaan proporsi, ketebalan garis, atau gaya ornamen. *Typeface* tidak hanya menjadi medium untuk keterbacaan, tetapi juga elemen estetis yang mampu membangun suasana, mengkomunikasikan emosi, dan memperkuat pesan visual dalam desain komunikasi. Dengan demikian, pemilihan *typeface* dalam sebuah karya, termasuk pada media interaktif seperti *broken home*, menjadi krusial karena memengaruhi cara audiens menafsirkan makna pesan yang disampaikan.

Dalam konteks *board game*, pemilihan *typeface* berperan penting untuk memastikan informasi dapat dipahami dengan cepat sekaligus mendukung atmosfer permainan. *Typeface* yang jelas dan mudah dibaca membantu pemain memahami instruksi pada kartu, sedangkan *typeface* dengan gaya tertentu dapat memperkuat tema dan identitas visual permainan, misalnya *typeface* bergaya fantasi untuk game petualangan atau *sans serif* modern untuk game edukasi. Dengan demikian, *typeface* dalam *broken home* bukan hanya sekadar elemen teknis, tetapi juga bagian integral

dari pengalaman bermain karena berkontribusi pada keterbacaan, estetika, serta konsistensi desain keseluruhan.

2.3.1.2 Font

Font secara tradisional dipahami sebagai representasi teknis dari sebuah *typeface* dalam ukuran, bobot, dan gaya tertentu. Menurut Landa (2018), jika *typeface* merupakan rancangan visual keseluruhan huruf, maka *font* adalah implementasi spesifik dari rancangan tersebut, misalnya *Helvetica Bold 12 pt* atau *Times New Roman Italic 10 pt*. Dalam era digital, font biasanya merujuk pada file digital yang berisi karakter lengkap dari suatu *typeface* yang dapat diakses dan digunakan dalam perangkat lunak desain maupun sistem operasi. Dengan kata lain, *font* adalah bentuk praktis yang memungkinkan desainer menggunakan variasi gaya dari suatu *typeface* untuk tujuan tertentu. Keberadaan font sangat penting dalam desain komunikasi visual, termasuk *broken home*, karena pilihan bobot, ukuran, dan gaya huruf dapat memengaruhi keterbacaan instruksi maupun penekanan informasi dalam setiap kartu.

Dalam konteks *broken home*, pemilihan *font* menjadi aspek penting karena dapat memengaruhi keterbacaan instruksi, kecepatan pemahaman, serta pengalaman visual pemain. *Font* dengan bobot dan ukuran yang tepat membantu pemain membedakan informasi utama, seperti nama kartu atau aturan, dari detail tambahan yang bersifat pendukung. Selain itu, konsistensi penggunaan font dapat menciptakan keselarasan desain dan memperkuat identitas visual permainan. Sebaliknya, pemilihan font yang terlalu rumit atau tidak sesuai tema dapat mengganggu keterbacaan dan menurunkan kenyamanan saat bermain. Oleh karena itu, pemilihan font dalam *board game* harus mempertimbangkan fungsi informatif sekaligus estetika agar permainan tetap komunikatif dan menarik (Landa, 2018).



Gambar 2. 20 *ITC Stone Font Family*
Sumber: Graphic Design Solution by Robin Landa

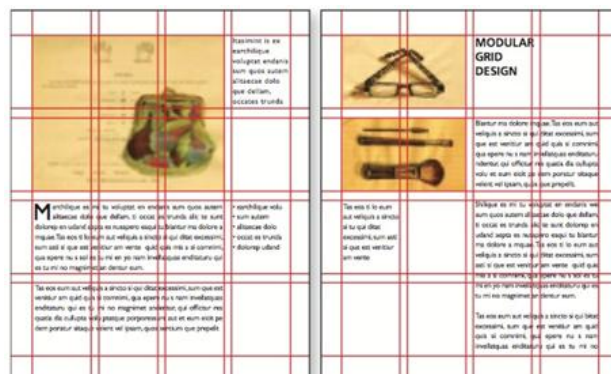
2.3.2 *Grid dan Layout*

Grid adalah sistem garis imajiner yang digunakan sebagai kerangka kerja untuk menata elemen visual dalam desain grafis. Menurut Landa (2018), *grid* membantu desainer menciptakan keteraturan, konsistensi, dan keselarasan visual dengan memberikan struktur bagi penempatan teks, gambar, maupun elemen grafis lainnya. *Grid* juga berfungsi sebagai alat bantu navigasi visual, karena komposisi yang teratur memudahkan audiens dalam membaca dan memahami informasi yang disajikan. Dengan demikian, *grid* dipandang sebagai fondasi penting dalam desain komunikasi visual yang mengutamakan keseimbangan antara estetika dan keterbacaan.

Layout merupakan hasil pengaturan elemen visual berdasarkan kerangka *grid* yang telah ditentukan. Landa (2018) menjelaskan bahwa *layout* adalah komposisi akhir yang terbentuk dari pengorganisasian tipografi, ilustrasi, gambar, warna, serta ruang kosong (*white space*) dalam suatu bidang desain. *Layout* yang baik harus mampu mengarahkan perhatian audiens pada informasi yang paling penting, menjaga alur baca yang logis, sekaligus mendukung daya tarik estetis. Dengan kata lain, *grid* menyediakan struktur, sedangkan *layout* merealisasikan struktur tersebut menjadi tampilan yang komunikatif dan menarik.

A. Modular Grid

Modular grid merupakan perkembangan dari *column grid* yang tidak hanya membagi bidang secara vertikal, tetapi juga horizontal, sehingga menghasilkan kotak-kotak kecil (*modules*). Grid ini memberikan tingkat fleksibilitas yang tinggi karena desainer dapat menempatkan berbagai tipe konten secara konsisten tanpa mengorbankan keteraturan visual (Landa, 2018). Modul-modul kecil ini memungkinkan penyusunan informasi yang kompleks, seperti teks, ikon, label, ilustrasi, atau angka dalam satu bidang desain. Dalam *broken home*, *modular grid* sangat berguna untuk kartu yang berisi banyak elemen informasi, misalnya kartu karakter dalam *RPG* yang menampilkan statistik, kemampuan khusus, ilustrasi tokoh, dan simbol tertentu. Dengan *modular grid*, semua informasi tersebut tetap terorganisir dengan baik sehingga mudah dibaca oleh pemain.



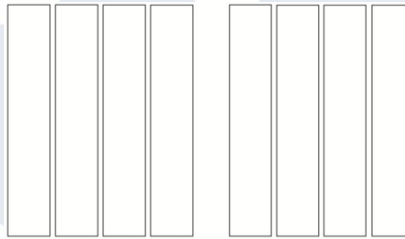
Gambar 2. 21 *Modular Grid*

Sumber: Graphic Design Solution by Robin Landa

B. Coloumn Grid

Column grid membagi bidang desain menjadi beberapa kolom sejajar yang dipisahkan oleh ruang kosong (*gutter*). Struktur ini memberikan fleksibilitas dalam mengatur teks dan gambar secara berdampingan dengan tetap mempertahankan

keteraturan. Landa (2018) menjelaskan bahwa *column grid* efektif digunakan pada desain yang membutuhkan variasi panjang teks antar kolom serta integrasi dengan elemen visual. Penerapannya dapat ditemukan pada surat kabar, majalah, maupun brosur, di mana kombinasi teks dan gambar harus seimbang. Dalam *board game*, *column grid* dapat digunakan untuk membagi informasi ke dalam dua atau tiga kolom, misalnya sisi kiri berisi ikon atau ilustrasi, sementara sisi kanan berisi keterangan nilai kartu atau aturan singkat, sehingga pemain dapat memahami konten dengan cepat.

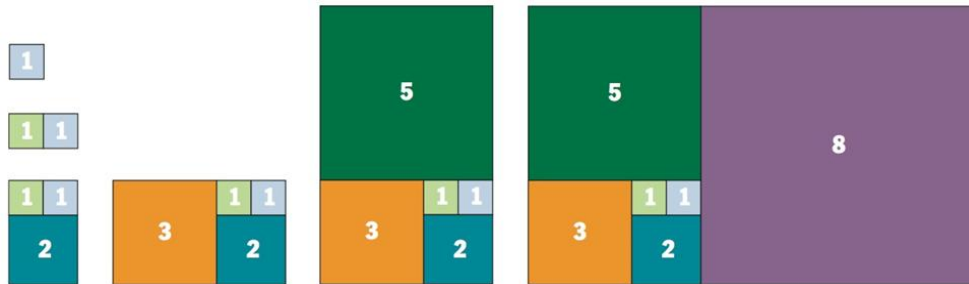


Gambar 2. 22 *Coloumn Grid*
Sumber: Graphic Design Solution by Robin Landa

C. *Hierarchial Grid*

Hierarchical grid berbeda dari tiga jenis sebelumnya karena tidak mengikuti pembagian kolom atau modul yang seragam. Sebaliknya, grid ini disusun berdasarkan prioritas informasi, sehingga ukuran dan bentuk area bervariasi untuk menekankan elemen tertentu (Landa, 2018). Misalnya, area untuk judul atau gambar utama dibuat lebih besar, sedangkan bagian lain untuk detail pendukung lebih kecil. *Grid* ini memberi fleksibilitas bagi desainer untuk mengarahkan perhatian audiens secara strategis sesuai hierarki visual yang diinginkan. Dalam *board game*, *hierarchical grid* sangat efektif untuk menonjolkan nama kartu atau nilai utamanya agar pemain dapat langsung mengenali fungsi kartu tersebut. Informasi

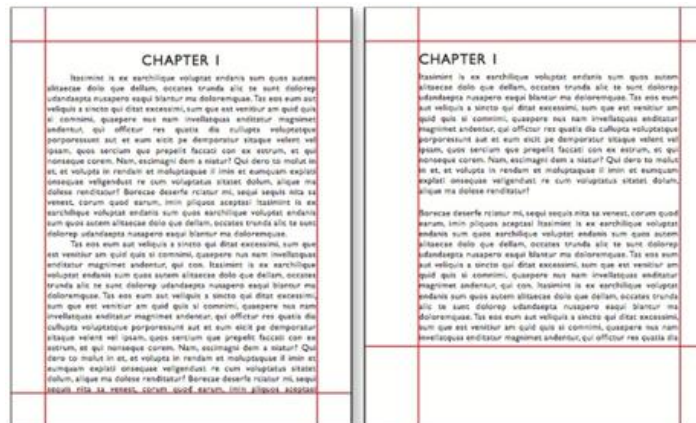
tambahan, seperti instruksi detail atau ilustrasi pendukung, ditempatkan di area dengan ukuran lebih kecil, sehingga tercipta keseimbangan antara estetika dan fungsi komunikasi.



Gambar 2. 23 Hierarchial Grid
Sumber: Graphic Design Solution by Robin Landa

D. Manuscript Grid

Manuscript grid merupakan bentuk grid paling sederhana yang terdiri dari satu kolom besar dan biasanya digunakan untuk teks panjang yang membutuhkan alur baca berkesinambungan. Menurut Landa (2018), grid jenis ini berfokus pada keterbacaan serta konsistensi ruang, sehingga pembaca dapat mengikuti alur teks tanpa gangguan visual yang berlebihan. Grid ini umumnya diterapkan dalam media cetak seperti buku, esai, laporan, dan majalah akademis, di mana prioritas utamanya adalah kenyamanan membaca. Dalam desain *board game*, *manuscript grid* dapat dimanfaatkan untuk menampilkan teks instruksi atau deskripsi panjang, misalnya pada kartu petunjuk utama yang menjelaskan aturan permainan, karena strukturnya memungkinkan penyajian informasi dengan runtut dan jelas.



Gambar 2. 24 Manuscript Grid
Sumber: Graphic Design Solution by Robin Landa

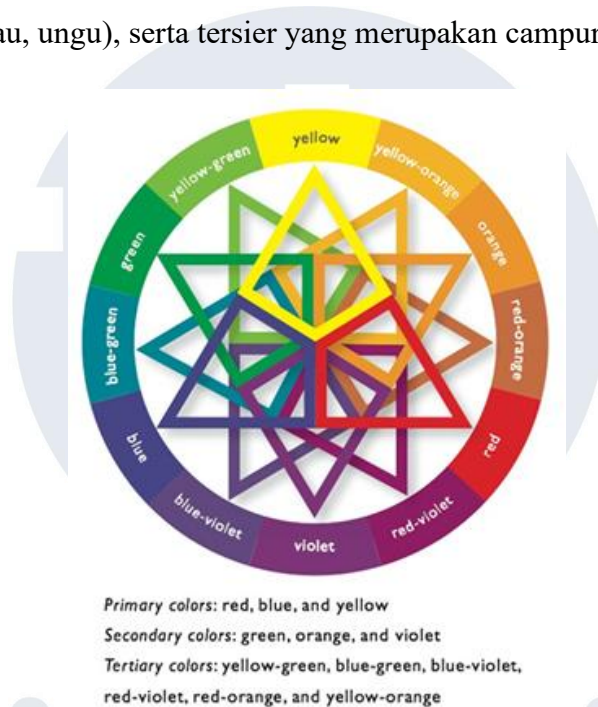
Dalam perancangan *broken home*, *grid* dan *layout* berperan penting untuk menjaga konsistensi visual antar kartu sekaligus memudahkan pemain dalam memahami isi permainan. Melalui penggunaan *grid*, elemen-elemen utama seperti nama kartu, nilai, dan instruksi dapat ditempatkan secara teratur, sedangkan *layout* mengatur penyajian informasi tersebut sehingga hierarki visualnya tetap jelas. Dengan demikian, penerapan *grid* dan *layout* yang tepat tidak hanya meningkatkan estetika kartu, tetapi juga memperkuat kejelasan komunikasi, mempercepat proses pemahaman pemain, dan mendukung terciptanya pengalaman bermain yang lebih menyenangkan.

2.3.3 Warna

Warna merupakan salah satu elemen visual paling fundamental dalam desain grafis yang tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga sebagai media komunikasi. Landa (2018) menekankan bahwa warna dapat mengandung makna simbolis, kultural, hingga emosional yang berbeda-beda tergantung konteks audiens dan budaya. Dengan kata lain, pemilihan warna dalam desain tidak boleh dilepaskan dari tujuan komunikasi yang ingin dicapai, apakah untuk membangkitkan perasaan tertentu, membangun citra merek, atau mempertegas pesan visual. Oleh karena itu, warna sering digunakan sebagai strategi branding karena mampu membangun asosiasi langsung dalam benak

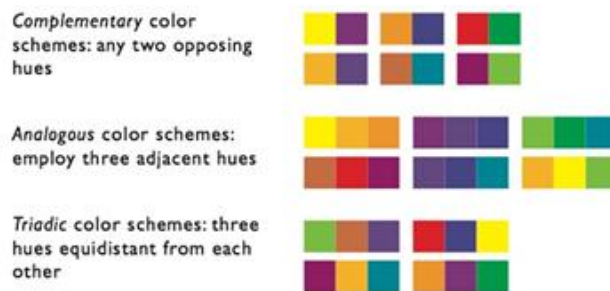
audiens, misalnya biru yang identik dengan kepercayaan dan profesionalitas, atau merah yang memunculkan kesan energi dan keberanian.

Untuk memahami hubungan antarwarna, desainer menggunakan *pigment color wheel* sebagai acuan dasar. Roda warna ini membagi warna menjadi tiga kategori utama: warna primer (merah, biru, kuning), sekunder (oranye, hijau, ungu), serta tersier yang merupakan campuran keduanya.



Gambar 2. 25 *Pigment Color Wheel*
Sumber: Graphic Design Solution by Robin Landa

Menurut Landa (2018), hubungan antarwarna pada roda pigmen dapat membentuk berbagai harmoni visual seperti analog, komplementer, split complementary, triadic, dan tetradic. Setiap hubungan menghasilkan kesan yang berbeda, misalnya kombinasi analog memberikan harmoni lembut, sedangkan komplementer menghadirkan kontras tajam yang menonjolkan elemen tertentu. Roda warna ini berfungsi sebagai pedoman praktis bagi desainer untuk menciptakan komposisi warna yang seimbang, komunikatif, sekaligus estetis.



Gambar 2. 26 *Complementary, Analogous, Triadic Color*
Sumber: Graphic Design Solution by Robin Landa

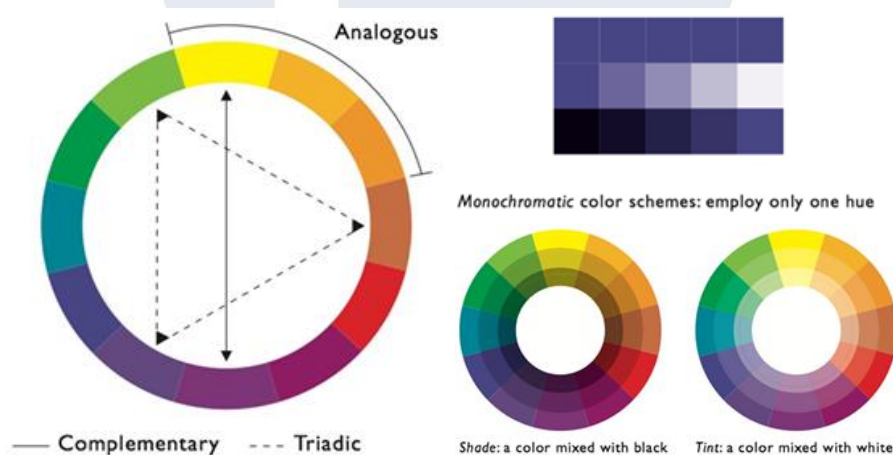
Selain hubungan struktural antarwarna, temperatur warna juga memainkan peran penting dalam menciptakan suasana visual. Landa (2018) membedakan warna ke dalam dua kategori utama: *warm colors* (merah, kuning, oranye) dan *cool colors* (biru, hijau, violet). Warna hangat biasanya memunculkan kesan energik, ramah, dan menarik perhatian, sementara warna dingin cenderung menghadirkan suasana tenang, sejuk, dan profesional. Pemahaman tentang temperatur warna memungkinkan desainer untuk mengatur keseimbangan emosional dalam desain. Misalnya, pada media interaktif atau permainan kartu, kombinasi warna hangat dapat digunakan untuk elemen yang menuntut perhatian segera, sementara warna dingin berfungsi menenangkan agar informasi lebih mudah diproses. Dengan demikian, temperatur warna tidak hanya memengaruhi persepsi estetis, tetapi juga respon psikologis audiens terhadap desain.



Gambar 2. 27 *Color Temperature*
Sumber: Graphic Design Solution by Robin Landa

Skema warna dalam desain mencakup berbagai pendekatan yang digunakan untuk menciptakan harmoni sekaligus memperkuat komunikasi visual. Menurut Landa (2018), skema monokromatik menggunakan satu hue dengan variasi tingkat kecerahan atau gelap, sehingga menghasilkan kesan sederhana namun konsisten. Skema analogous memanfaatkan tiga warna bersebelahan pada roda warna untuk menciptakan keselarasan yang lembut dan

harmonis. Sebaliknya, skema complementary menggabungkan dua warna yang berseberangan, menghasilkan kontras tinggi yang efektif untuk menarik perhatian. Variasi lain adalah split complementary, yaitu penggunaan satu warna utama ditambah dua warna yang bersebelahan dengan warna komplementernya, yang menciptakan keseimbangan antara harmoni dan kontras. Sementara itu, skema triadic mengandalkan tiga warna dengan jarak sama pada roda warna untuk menghadirkan komposisi dinamis namun tetap seimbang. Terakhir, skema tetradic mengkombinasikan empat warna dalam dua pasang komplementer sehingga menawarkan keragaman warna yang kaya serta fleksibilitas visual. Dengan demikian, pemilihan skema warna tidak hanya bersifat estetis, tetapi juga bersifat komunikatif karena dapat memengaruhi persepsi dan emosi audiens sesuai konteks desain.



Gambar 2. 28 Skema Warna
Sumber: Graphic Design Solution by Robin Landa

Warna memiliki fungsi yang sangat penting dalam desain karena mampu membangun hierarki visual, menciptakan titik fokus, membedakan elemen, serta memengaruhi persepsi audiens. Landa (2018) menegaskan bahwa warna tidak hanya berperan secara estetis, tetapi juga menjadi strategi komunikasi visual yang efektif dalam mengarahkan perhatian dan menciptakan pengalaman tertentu bagi pengguna. Dalam konteks *broken home*, fungsi warna semakin signifikan karena dapat digunakan untuk membedakan kategori kartu, menekankan nilai penting, serta membangun atmosfer permainan yang

selaras dengan tema yang diusung. Pemilihan warna yang tepat pada kartu permainan mampu memperkuat identitas visual, meningkatkan keterbacaan informasi, dan memudahkan pemain memahami alur permainan, sehingga warna berperan ganda sebagai elemen estetis sekaligus media komunikasi interaktif yang mendukung pengalaman bermain.

2.3.4 Prinsip Hierarki Visual

Teori Gestalt merupakan aliran psikologi persepsi yang berkembang di Jerman pada awal abad ke-20 melalui pemikiran Max Wertheimer, Kurt Koffka, dan Wolfgang Köhler. Teori ini menekankan bahwa manusia cenderung melihat suatu keseluruhan (the whole) daripada sekadar bagian-bagian kecil yang terpisah (Koffka, 1935; Köhler, 1947). Wertheimer (1938/1923) melalui karyanya *Laws of Organization in Perceptual Forms* merumuskan hukum-hukum utama Gestalt yang menjelaskan bagaimana otak manusia secara otomatis mengorganisasi elemen visual menjadi pola yang lebih sederhana dan bermakna. Teori Gestalt pada dasarnya bukan bagian langsung dari prinsip hierarki visual, melainkan sebuah landasan psikologi persepsi yang dapat digunakan untuk memperkuat strategi hierarki dalam desain. Dalam praktik desain grafis, termasuk media interaktif seperti *board game*, Gestalt berperan penting dalam mengatur komposisi agar informasi lebih mudah ditangkap audiens secara intuitif.

Prinsip *proximity* menyatakan bahwa elemen-elemen yang ditempatkan berdekatan akan dipersepsi sebagai satu kelompok. Wertheimer (1938/1923) menekankan bahwa jarak spasial antar objek sangat memengaruhi bagaimana audiens mengorganisasi informasi visual. Dalam desain *board game*, penggunaan *proximity* dapat diterapkan dengan menempatkan ikon bersama teks keterangan atau nilai kartu di area yang berdekatan, sehingga pemain segera memahami bahwa kedua elemen tersebut saling berhubungan.

Proximity



Gambar 2. 29 *Proximity*
Sumber: <https://jackrolf.weebly.com...>

Prinsip *similarity* menjelaskan bahwa elemen dengan bentuk, warna, ukuran, atau gaya yang serupa akan dipersepsi sebagai bagian dari kelompok yang sama (Koffka, 1935). Kesamaan visual ini membantu audiens mengidentifikasi pola atau kategori dengan cepat. Dalam *board game*, prinsip ini berguna untuk membedakan jenis kartu, misalnya semua kartu aksi menggunakan warna latar biru, sementara kartu karakter menggunakan warna merah. Dengan demikian, pemain dapat segera mengklasifikasikan kartu tanpa harus membaca detail isi satu per satu.

Similarity



Gambar 2. 30 *Similarity*
Sumber: <https://jackrolf.weebly.com...>

Prinsip *closure* menyatakan bahwa manusia cenderung “menyempurnakan” bentuk yang tidak lengkap untuk membentuk keseluruhan yang bermakna (Köhler, 1947). Dengan kata lain, otak akan mengisi bagian yang hilang dari suatu pola visual. Dalam desain *board game*, *closure* dapat diterapkan dengan penggunaan ikon atau ilustrasi yang sederhana namun cukup untuk dikenali, meskipun tidak menampilkan detail penuh. Hal ini membantu menjaga keterbacaan sekaligus efisiensi ruang pada kartu.

Closure



Gambar 2. 31 *Closure*
Sumber: <https://jackrolf.weebly.com...>

Prinsip *continuity* menekankan bahwa mata manusia cenderung mengikuti garis, kurva, atau arah yang berkelanjutan. Wertheimer (1938/1923) menyebutkan bahwa kesinambungan ini membantu audiens memahami alur visual tanpa terputus. Dalam konteks desain kartu, *continuity* dapat digunakan untuk mengarahkan pandangan pemain dari judul kartu ke ilustrasi, lalu ke teks instruksi, sehingga tercipta aliran informasi yang terstruktur.

Continuity

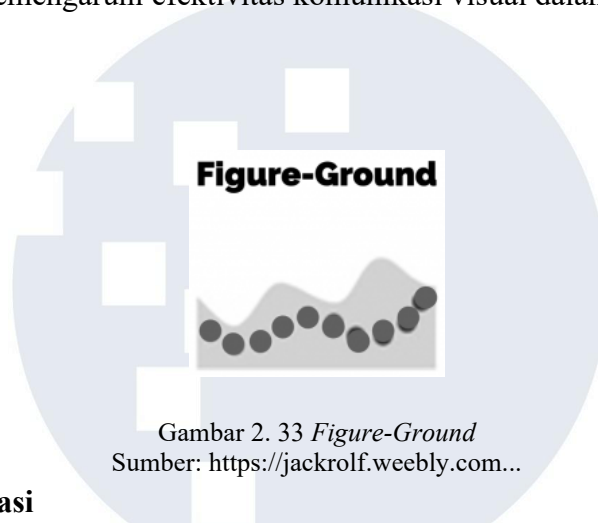


Gambar 2. 32 *Continuity*
Sumber: <https://jackrolf.weebly.com...>

Prinsip *figure-ground* menjelaskan bahwa manusia secara alami membedakan objek utama (*figure*) dari latar belakangnya (*ground*). Koffka (1935) menekankan bahwa kejelasan pemisahan *figure* dan *ground* sangat menentukan keterbacaan desain. Dalam *board game*, prinsip ini dapat diterapkan dengan kontras warna yang jelas antara teks dan latar, sehingga informasi tetap mudah dibaca meskipun kartu berisi ilustrasi yang kompleks.

Berdasarkan penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa teori *Gestalt* menjadi landasan penting dalam penerapan prinsip hierarki visual pada perancangan *broken home*. Prinsip-prinsip seperti *proximity*, *similarity*, *closure*, *continuity*, dan *figure-ground* membantu perancang mengelompokkan elemen, membedakan kategori, menyederhanakan bentuk, mengarahkan alur

pandang, serta memperjelas pemisahan antara objek utama dan latar. Penerapan prinsip tersebut membuat informasi pada kartu dan papan permainan lebih mudah ditangkap secara intuitif, sehingga pemain dapat memahami isi, fungsi, dan alur permainan dengan lebih cepat dan nyaman. Dengan demikian, Gestalt tidak hanya berperan pada aspek estetis, tetapi juga langsung memengaruhi efektivitas komunikasi visual dalam *board game*.



Gambar 2. 33 *Figure-Ground*
Sumber: <https://jackrolf.weebly.com...>

2.3.5 Ilustrasi

Menurut Male (2017) dalam bukunya *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective* edisi kedua, ilustrasi berfungsi sebagai media komunikasi yang mengandalkan kekuatan visual untuk menyampaikan informasi. Ilustrasi tidak sekadar pelengkap teks, melainkan mampu berdiri sendiri sebagai bahasa visual yang efektif dalam menjelaskan ide, gagasan, maupun pesan tertentu. Kehadiran ilustrasi juga memungkinkan audiens memahami informasi dengan lebih cepat karena secara kognitif manusia lebih mudah memproses gambar dibandingkan teks panjang (Paivio, 1990). Selain itu, ilustrasi memiliki kemampuan untuk memunculkan nuansa emosional, memperjelas konteks, serta memberikan daya tarik estetis yang menjadikan pesan lebih mudah diingat (Kress & van Leeuwen, 2006; Landa, 2018). Dengan demikian, ilustrasi tidak hanya berperan sebagai elemen dekoratif, tetapi juga menjadi sarana komunikasi visual yang penting dalam berbagai konteks, termasuk pendidikan, media massa, maupun desain interaktif seperti *broken home*.

A. *Documentation, Reference, dan Instruction*

Ilustrasi dapat berperan sebagai elemen visual yang membantu memberikan arahan secara jelas sehingga informasi lebih mudah dipahami dalam konteks pembelajaran.

B. *Commentary*

Ilustrasi digunakan untuk menambah nilai pada konten yang disajikan, misalnya menyampaikan humor, opini, atau kritik dalam media seperti majalah dan surat kabar.

C. *Storytelling*

Ilustrasi bersifat naratif dengan menggabungkan teks dan gambar untuk menyampaikan sebuah cerita. Bentuk ini banyak dijumpai pada buku anak-anak, novel grafis, maupun komik bertema mitologi dan fantasi.

D. *Persuasion*

Ilustrasi mampu memengaruhi audiens melalui daya tarik visual, menarik perhatian, serta membentuk pandangan audiens agar pesan yang disampaikan lebih efektif.

E. *Identity*

Ilustrasi juga berperan dalam membangun identitas merek atau perusahaan. Dengan elemen visual yang tepat, ilustrasi dapat memperkuat citra yang diinginkan sekaligus memudahkan konsumen mengenali produk.

Dalam perancangan *broken home*, ilustrasi memiliki peran penting sebagai media komunikasi visual yang menghubungkan aturan, alur permainan, dan tema agar lebih mudah dipahami pemain. Ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai dekorasi, tetapi juga membantu menjelaskan konteks, memperkuat karakter, menyederhanakan informasi, serta membangun suasana emosional yang sesuai dengan tujuan permainan. Melalui fungsi dokumentasi dan instruksi, ilustrasi mempermudah pemain memahami cara bermain. Melalui storytelling, ilustrasi mendukung narasi yang membuat pengalaman

bermain lebih imersif. Melalui fungsi persuasi dan pembentukan identitas, ilustrasi membantu menegaskan nilai, tema, dan ciri khas *board game* sehingga lebih mudah dikenali dan diingat. Dengan demikian, keputusan visual terkait gaya, bentuk, dan penerapan ilustrasi dalam *board game* berpengaruh langsung terhadap kejelasan informasi, daya tarik estetis, dan efektivitas pengalaman bermain secara keseluruhan.

2.4 Broken Home

Broken home merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan kondisi keluarga yang tidak lagi utuh akibat perceraian atau pemisahan orang tua. Menurut APA Dictionary of Psychology, *broken home* merujuk pada rumah tangga yang hanya memiliki satu orang tua karena perceraian atau perpisahan, sehingga fungsi keluarga sebagai unit sosial mengalami perubahan (American Psychological Association, n.d.). Penelitian di Indonesia juga menegaskan bahwa *broken home* tidak hanya terbatas pada perceraian, tetapi juga mencakup kondisi ketika salah satu orang tua tidak hadir secara fisik maupun emosional, misalnya karena meninggal atau harus bekerja jauh dari rumah (Masruroh, 2023). Kondisi ini sering dikaitkan dengan berkurangnya kualitas komunikasi dalam keluarga serta munculnya tantangan dalam perkembangan psikologis anak dan remaja.

2.4.1 Peran Hubungan Dalam Keluarga

Hubungan dalam keluarga memiliki peran fundamental dalam membentuk perkembangan psikologis, sosial, dan emosional individu. Keluarga dipandang sebagai lingkungan pertama yang memberikan pengalaman interaksi, nilai, serta dukungan emosional, sehingga kualitas hubungan di dalamnya sangat menentukan kesejahteraan anggota keluarga (Papalia & Martorell, 2021). Komunikasi yang sehat, keterlibatan emosional, dan pola asuh yang konsisten terbukti berkontribusi terhadap pembentukan identitas diri, keterampilan sosial, serta resiliensi anak maupun remaja (Santrock, 2019). Sebaliknya, hubungan keluarga yang tidak harmonis dapat menimbulkan masalah psikologis seperti kecemasan, depresi, maupun kesulitan dalam menjalin hubungan interpersonal di luar rumah (Olson &

Gorall, 2006). Oleh karena itu, kualitas hubungan keluarga tidak hanya berfungsi sebagai sumber dukungan, tetapi juga sebagai fondasi utama dalam membangun individu yang sehat secara mental dan sosial.

Dalam konteks perancangan *broken home*, pemahaman tentang peran hubungan dalam keluarga menjadi dasar penting dalam merumuskan tujuan dan arah desain permainan. Jika keluarga merupakan lingkungan pertama yang membentuk perkembangan psikologis, sosial, dan emosional individu, maka *broken home* dapat dimanfaatkan sebagai medium yang sengaja dirancang untuk memperkuat kualitas hubungan tersebut melalui interaksi langsung, komunikasi yang hangat, dan keterlibatan emosional saat bermain. Melalui mekanik permainan yang mendorong kerja sama, saling mendengarkan, dan pengambilan keputusan bersama, *broken home* dapat membantu menghadirkan pengalaman positif di dalam keluarga, terutama bagi anak dan remaja yang sedang membentuk identitas diri dan keterampilan sosial. Dengan demikian, perancangan *broken home* tidak hanya berorientasi pada hiburan, tetapi juga diarahkan untuk mendukung terwujudnya hubungan keluarga yang lebih harmonis, responsif, dan sehat secara psikologis.

2.4.2 Penyebab Renggangnya Hubungan Akibat *Broken Home*

Kondisi *broken home* sering kali menyebabkan renggangnya hubungan dalam keluarga karena struktur dan fungsi keluarga tidak lagi berjalan sebagaimana mestinya. Perceraian atau perpisahan orang tua dapat menimbulkan konflik, pertentangan, serta perubahan peran yang membuat anak merasa terabaikan secara emosional (Amato, 2010). Ketidakstabilan dalam pola asuh juga menjadi faktor utama, karena anak harus beradaptasi dengan aturan yang berbeda dari masing-masing orang tua atau bahkan kehilangan figur salah satu pihak, yang pada akhirnya mengurangi rasa aman dan keterikatan emosional (Masruroh, 2023).

Selain itu, renggangnya hubungan juga dapat disebabkan oleh menurunnya intensitas komunikasi yang berkualitas dalam keluarga *broken home*. Orang tua yang sibuk dengan konflik pribadi atau masalah ekonomi

sering kali kurang memberi perhatian pada kebutuhan emosional anak, sehingga tercipta jarak psikologis antara orang tua dan anak (Hetherington & Kelly, 2002). Anak dalam situasi ini kerap mencari dukungan di luar keluarga, misalnya pada teman sebaya, yang semakin memperlebar jarak komunikasi dengan orang tua. Dengan demikian, *broken home* tidak hanya berimplikasi pada perubahan struktur keluarga, tetapi juga pada melemahnya ikatan emosional dan komunikasi yang seharusnya menjadi dasar hubungan keluarga.

Dalam konteks perancangan *broken home* ini, pemahaman mengenai penyebab renggangnya hubungan akibat *broken home* menjadi landasan penting dalam merumuskan tujuan dan pendekatan permainan. Jika *broken home* kerap memunculkan ketidakstabilan pola asuh, berkurangnya perhatian emosional, dan menurunnya kualitas komunikasi antara orang tua dan anak, maka *broken home* dapat dirancang sebagai ruang aman untuk membangun kembali interaksi melalui aktivitas bersama yang terarah. Melalui mekanik yang mendorong kerja sama, saling mendengarkan, dan berbagi peran, permainan dapat membantu membuka kembali jalur komunikasi, menumbuhkan rasa dihargai, serta menghadirkan momen kebersamaan yang mungkin jarang terjadi dalam keseharian. Dengan demikian, *broken home* tidak dimaksudkan sebagai solusi tunggal bagi dampak *broken home*, tetapi sebagai salah satu media pendukung yang dapat membantu mengurangi jarak emosional dan memperbaiki kualitas interaksi dalam keluarga.

2.4.3 Dampak Broken Home Terhadap Hubungan Antar Keluarga

Kondisi *broken home* berdampak langsung pada kualitas hubungan antaranggota keluarga karena perubahan struktur keluarga sering kali menurunkan intensitas interaksi sehari-hari (Amato, 2010). Perpisahan atau perceraian orang tua dapat menciptakan jarak emosional, baik antara orang tua dan anak maupun antar saudara, akibat konflik atau perbedaan pola asuh (Hetherington & Kelly, 2002). Anak dalam keluarga *broken home* kerap mengalami penurunan rasa kelekatan (*attachment*) dengan salah satu atau kedua orang tua, sehingga memengaruhi kepercayaan dan kedekatan emosional

yang seharusnya menjadi dasar hubungan keluarga (Bretherton, 2010). Selain itu, ketidakstabilan dalam struktur keluarga dapat menimbulkan peran ganda bagi salah satu orang tua atau bahkan anak, yang memicu ketegangan dalam hubungan internal keluarga (Masruroh, 2023). Akibatnya, hubungan antaranggota keluarga cenderung renggang, ditandai dengan berkurangnya komunikasi positif, meningkatnya konflik, dan melemahnya dukungan emosional yang berdampak pada kesejahteraan psikologis semua pihak.

Kondisi *broken home* yang menurunkan kelekatan, mengganggu pola komunikasi, dan melemahkan dukungan emosional dalam keluarga menunjukkan adanya kebutuhan akan ruang interaksi yang aman dan terarah. Di titik inilah perancangan *board game* menjadi relevan, karena permainan dapat diatur sebagai medium yang mendorong anggota keluarga untuk kembali hadir dalam momen yang sama, saling berinteraksi tanpa tekanan, dan bekerja sama dalam satu tujuan. Melalui tugas bersama, percakapan ringan yang dipandu, serta mekanik yang mengharuskan pemain saling bergantung satu sama lain, *broken home* dapat membantu mengurangi jarak emosional yang muncul akibat perpisahan orang tua atau konflik berkepanjangan. Permainan memang tidak menggantikan peran konseling atau pendampingan profesional, tetapi dapat berfungsi sebagai jembatan awal untuk membangun kembali komunikasi positif, kepercayaan, dan rasa kebersamaan yang sebelumnya terkikis oleh dinamika *broken home*.

2.4.4 Peran Komunikasi Pada Keluarga *Broken Home*

Kondisi *broken home* sering kali menyebabkan renggangnya hubungan dalam keluarga karena struktur dan fungsi keluarga tidak lagi berjalan sebagaimana mestinya. Perceraian atau perpisahan orang tua dapat menimbulkan konflik, pertentangan, serta perubahan peran yang membuat anak merasa terabaikan secara emosional (Amato, 2010). Ketidakstabilan dalam pola asuh juga menjadi faktor utama, karena anak harus beradaptasi dengan aturan yang berbeda dari masing-masing orang tua atau bahkan

kehilangan figur salah satu pihak, yang pada akhirnya mengurangi rasa aman dan keterikatan emosional (Masruroh, 2023).

Selain itu, renggangnya hubungan juga dapat disebabkan oleh menurunnya intensitas komunikasi yang berkualitas dalam keluarga *broken home*. Orang tua yang sibuk dengan konflik pribadi atau masalah ekonomi sering kali kurang memberi perhatian pada kebutuhan emosional anak, sehingga tercipta jarak psikologis antara orang tua dan anak (Hetherington & Kelly, 2002). Anak dalam situasi ini kerap mencari dukungan di luar keluarga, misalnya pada teman sebaya, yang semakin memperlebar jarak komunikasi dengan orang tua. Dengan demikian, *broken home* tidak hanya berimplikasi pada perubahan struktur keluarga, tetapi juga pada melemahnya ikatan emosional dan komunikasi yang seharusnya menjadi dasar hubungan keluarga.

Dalam konteks keluarga *broken home*, komunikasi memiliki peran kunci yang perlu diperhatikan dalam perancangan *broken home*. Jika renggangnya hubungan banyak dipicu oleh berkurangnya perhatian emosional, perubahan peran, serta menurunnya intensitas komunikasi yang hangat antara orang tua dan anak, maka *broken home* dapat dirancang sebagai medium yang memfasilitasi percakapan kembali terjadi secara alami. Melalui permainan bersama, anggota keluarga didorong untuk saling berbicara, bekerja sama, dan merespons satu sama lain dalam suasana yang lebih santai. Mekanik permainan dapat diatur agar melibatkan dialog, saling berbagi pendapat, atau mengambil keputusan bersama, sehingga komunikasi yang sebelumnya macet perlahan memiliki ruang untuk pulih. Dengan demikian, *broken home* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pendukung untuk membangun kembali komunikasi yang lebih terbuka, empatik, dan hangat pada keluarga dengan kondisi *broken home*.

2.4.5 Teori Psikologi Komunikasi Keluarga

Teori komunikasi keluarga dalam psikologi menekankan bahwa interaksi dalam keluarga adalah sistem yang saling memengaruhi dan

membentuk perilaku anggota keluarga (Bowen, 1978). Dalam *Family Systems Theory*, keluarga dipandang sebagai unit yang terhubung erat di mana perubahan pada satu anggota akan memengaruhi yang lain (Kerr & Bowen, 1988). Selain itu, *Circumplex Model* yang dikembangkan Olson dan Gorall (2006) menyoroti tiga dimensi utama komunikasi keluarga: kohesi, fleksibilitas, dan komunikasi, di mana komunikasi berfungsi sebagai elemen kunci yang menjaga keseimbangan dua dimensi lainnya. Komunikasi yang terbuka, jujur, dan suportif terbukti meningkatkan kedekatan emosional, membangun rasa percaya, serta memperkuat resiliensi dalam menghadapi konflik (Galvin, Braithwaite, & Bylund, 2015). Sebaliknya, komunikasi yang buruk sering dikaitkan dengan meningkatnya konflik, perasaan terisolasi, serta gangguan psikologis dalam keluarga (Koerner & Fitzpatrick, 2002). Dengan demikian, teori komunikasi keluarga menegaskan bahwa kualitas komunikasi adalah fondasi utama bagi kesehatan emosional dan relasi sosial di dalam keluarga.

Dalam konteks media interaktif, *board game* dapat menjadi sarana strategis untuk menerapkan prinsip psikologi komunikasi keluarga karena aktivitas bermain menciptakan ruang interaksi yang alami dan menyenangkan (Putra & Salsabila, 2021). Melalui permainan, anggota keluarga terdorong untuk berbagi, berdiskusi, dan bernegosiasi dalam suasana yang lebih santai, sehingga komunikasi terbuka lebih mudah terbangun (Luthfi, Khairun, & Prabowo, 2023). Media interaktif seperti *board game* juga sejalan dengan teori sistem keluarga karena dapat memperkuat ikatan emosional antaranggota dengan melibatkan semua pihak dalam aktivitas bersama (Bowen, 1978). Selain itu, penerapan komunikasi dua arah yang muncul dari mekanisme permainan dapat meningkatkan kohesi keluarga sebagaimana dijelaskan dalam *Circumplex Model* (Olson & Gorall, 2006). Dengan demikian, *board game* bukan hanya media hiburan, tetapi juga berperan sebagai alat intervensi komunikasi keluarga yang mampu mendukung proses penguatan hubungan emosional dan keterbukaan.

2.4.6 Strategi Pembangunan Emosi Positif pada Anak Remaja

Pengembangan emosi positif pada remaja merupakan aspek penting dalam menunjang kesehatan mental dan kesejahteraan psikososial mereka (Santrock, 2019). Salah satu strategi utama adalah menciptakan pola asuh suportif melalui komunikasi terbuka dan empatik dari orang tua, yang terbukti meningkatkan rasa percaya diri serta mengurangi risiko stres emosional (Steinberg & Morris, 2001). Selain itu, keterlibatan remaja dalam aktivitas sosial dan ekstrakurikuler berperan dalam memperluas jejaring sosial serta memperkuat regulasi emosi positif melalui interaksi dengan teman sebaya (Larson & Rusk, 2011). Strategi lain adalah penerapan *strength-based approach* yang menekankan pada penguatan potensi dan minat individu, sehingga remaja terdorong untuk mengembangkan optimisme dan rasa kompetensi (Seligman et al., 2005). Dukungan lingkungan sekolah yang inklusif dan responsif juga berperan penting karena memberikan ruang aman bagi remaja untuk mengekspresikan emosi dan belajar mengelola konflik dengan cara konstruktif (Eccles & Roeser, 2011). Dengan demikian, pembangunan emosi positif pada remaja membutuhkan sinergi antara keluarga, sekolah, dan lingkungan sosial yang lebih luas agar remaja dapat tumbuh sebagai individu yang resilien dan seimbang secara emosional.

Dalam perancangan *broken home*, pengembangan emosi positif pada remaja menjadi salah satu landasan penting yang memengaruhi tujuan dan arah desain. Jika emosi positif dapat ditumbuhkan melalui pola asuh suportif, komunikasi terbuka, serta keterlibatan dalam aktivitas sosial, maka *broken home* dirancang sebagai media yang menghadirkan ruang interaksi aman antara remaja dan orang tua maupun teman sebaya. Melalui mekanik permainan yang menekankan kerja sama, saling menghargai pendapat, dan pemberian dukungan dalam menyelesaikan tantangan, *broken home* dapat membantu memperkuat rasa percaya diri, rasa memiliki, serta pengalaman keberhasilan yang mendukung terbentuknya optimisme. Pendekatan ini sejalan dengan *strength-based approach* karena permainan dapat diatur untuk mengangkat potensi, minat, dan peran positif setiap pemain. Dengan demikian, *board game*

tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media yang mendukung pembentukan emosi positif remaja melalui sinergi antara keluarga, lingkungan sosial, dan pengalaman bermain yang terarah.

2.5 Penelitian yang Relevan

Kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu diperlukan untuk menegaskan posisi dan kebaruan perancangan *broken home* yang dilakukan penulis. Penelitian yang dipilih disaring berdasarkan keterkaitannya dengan topik yang diangkat, serta kesesuaian tujuan, metode, pendekatan perancangan, dan temuan yang dihasilkan. Melalui telaah ini, penulis dapat membandingkan persamaan dan perbedaan dengan karya sebelumnya, sekaligus melihat celah yang belum banyak dibahas terkait fungsi *broken home* sebagai media komunikasi dalam keluarga. Uraian singkat mengenai penelitian yang relevan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. 1 Penelitian Yang Relevan

No	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Perancangan Permainan Kartu Memori Untuk Komunikasi Informasi Kesehatan Pada Anak-anak di Panongan	Conny Rahmatilani, Mukhsin Patriansah	Penelitian ini membahas perancangan permainan kartu sebagai media edukasi yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan anak melalui pretest dan posttest. Selain itu, penelitian ini menyoroti pentingnya penerapan teori game design dan pendekatan desain partisipatoris yang melibatkan warga agar permainan tetap	Penggunaan <i>broken home</i> tidak hanya untuk media edukatif saja, melainkan sebagai media interaktif dua arah untuk meningkatkan komunikasi.

			edukatif, relevan, dan tepat sasaran.	
2	Perancangan Board Game Kewania Serial Adventurer Sebagai Parental Bonding	Muhamad Wahyu Ansori, Muhammad Rois Abidin	Penelitian ini membahas perancangan <i>board game</i> Kewaniasequential Adventurer sebagai media interaktif untuk memperkuat kedekatan orang tua dan anak, sekaligus melatih kemampuan problem solving, verbal, dan kepercayaan diri anak melalui permainan kooperatif. Selain itu, penelitian ini mengulas fungsi <i>board game</i> sebagai media edukasi dan hiburan dalam konteks desain komunikasi visual, serta membahas tantangan biaya produksi dan solusinya.	Permainan <i>broken home</i> bisa digunakan sebagai jembatan antara anak dan orang tua untuk meningkatkan komunikasi bukan hanya melatih <i>soft skill</i> dan kepercayaan diri pada anak.
3	Board Game Sebagai Media Komunikasi Visual Pendekatan Hubungan Harmonis Keluarga Antar Orang Tua Dan Anak	Conny Rahmatilani, Mukhsin Patriansah	Penelitian ini membahas perancangan <i>board game</i> sebagai media untuk meningkatkan keharmonisan keluarga dengan cara mempererat hubungan orang tua dan anak melalui interaksi dan permainan bersama.	Perancangan <i>board game</i> ini berfokus secara spesifik pada penguatan komunikasi melalui aktivitas dan percakapan terstruktur yang membantu orang tua dan anak saling mengenal,

			Board game digunakan tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media edukasi yang mendorong kerja sama, komunikasi, dan saling memahami antar anggota keluarga.	mengekspresikan perasaan, dan membangun komunikasi.
--	--	--	--	---

Berdasarkan penelitian-penelitian yang relevan, dapat disimpulkan bahwa *broken home* telah terbukti efektif sebagai media edukasi dan sarana untuk memperkuat hubungan orang tua dan anak, khususnya melalui peningkatan pengetahuan, kerja sama, dan keharmonisan keluarga. Namun, ketiga penelitian tersebut umumnya masih berfokus pada fungsi edukatif, pengembangan soft skill, serta penciptaan kedekatan secara umum. Perancangan *broken home* dalam penelitian ini memposisikan diri dengan menitikberatkan pada aspek komunikasi dua arah antara orang tua dan anak, melalui aktivitas dan percakapan terstruktur yang dirancang secara khusus untuk membantu mereka saling mengenal, mengekspresikan perasaan, dan membangun kualitas komunikasi yang lebih terbuka dan hangat. Dengan demikian, *board game* tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran dan pengikat hubungan, tetapi lebih jauh diarahkan sebagai medium komunikasi interaktif yang mendukung terciptanya hubungan keluarga yang lebih sehat.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A