

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut merupakan subjek dalam perancangan *board game* untuk meningkatkan hubungan antara anak dan orang tua dalam keluarga *broken home*:

1. Demografis

- a. Jenis Kelamin : Pria dan Wanita
- b. Usia : 15 - 21 Tahun

Masa remaja akhir hingga dewasa awal merupakan fase perkembangan yang ditandai oleh pencarian identitas diri dan ketidakstabilan emosional. Sánchez-Queija, Oliva, Ritchie, dan Crocetti (2024) menegaskan bahwa individu pada tahap ini masih berada dalam proses eksplorasi identitas, sehingga sering kali mengalami kebingungan, keraguan, dan kondisi psikologis yang labil. Identitas yang belum matang dapat berdampak pada munculnya kecemasan maupun kesulitan dalam penyesuaian diri terhadap tuntutan sosial. Dalam konteks tersebut, kedekatan komunikasi dengan orang tua memiliki peran penting, karena interaksi yang hangat dan terbuka dapat membantu remaja dan dewasa awal menavigasi pilihan hidup, mengurangi ketidakpastian, serta memberikan rasa aman dalam proses pembentukan identitas. Dengan demikian, pemilihan kelompok usia ini sebagai target audiens relevan karena mereka berada pada tahap kritis perkembangan identitas yang sangat dipengaruhi oleh kualitas komunikasi keluarga.

- c. Pendidikan : Pelajar, Mahasiswa
- d. SES : SES B

Pemilihan kelas sosial ekonomi B (SES B) sebagai target audiens didasarkan pada posisinya sebagai kelompok menengah yang memiliki akses lebih baik terhadap pendidikan dan teknologi dibanding SES rendah (Mas'ud, 2025). Keluarga SES menengah umumnya lebih terbuka terhadap

media informasi interaktif karena ketersediaan perangkat digital dan sumber daya yang memadai (BPS, 2022). Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa SES berhubungan langsung dengan pola keterlibatan orang tua dalam mendukung komunikasi dan pendidikan anak, di mana SES menengah cenderung memiliki partisipasi lebih tinggi dibanding SES rendah (Siraj et al., 2019). Namun demikian, keluarga SES B juga masih menghadapi dinamika komunikasi akibat tekanan pekerjaan dan ritme hidup urban, sehingga dibutuhkan media kreatif yang mampu memfasilitasi interaksi keluarga (Zapf et al., 2023). Dengan latar tersebut, SES B dipandang relevan sebagai target audiens karena memiliki keseimbangan antara akses sumber daya dan kebutuhan akan peningkatan kualitas komunikasi keluarga.

2. Geografis

Target geografis perancangan ini berfokus pada Provinsi DKI Jakarta sebagai wilayah utama penerapan konsep. Pemilihan Jakarta didasarkan pada karakteristiknya sebagai pusat urbanisasi terbesar di Indonesia, dengan dinamika sosial, ekonomi, dan budaya yang kompleks serta tingkat perceraian yang tinggi. Berdasarkan data GoodStats tahun 2024, tercatat 40.458 pasangan menikah di DKI Jakarta, sementara 12.149 pasangan bercerai, atau sekitar 30 persen dari total pernikahan pada tahun tersebut. Angka ini memang lebih rendah dibanding tahun 2023 yang mencapai 39,8 persen, namun masih tergolong tinggi untuk wilayah perkotaan. Sebagai pembanding, di Provinsi Banten pada tahun yang sama terdapat 63.441 pernikahan dan 13.456 perceraian, atau sekitar 21 persen. Perbedaan ini menunjukkan bahwa tingkat perceraian di DKI Jakarta jauh lebih tinggi dibanding Banten, menegaskan adanya tekanan sosial dan gaya hidup urban yang lebih berat di ibu kota, yang berpengaruh terhadap ketahanan rumah tangga.

Sebagai wilayah metropolitan dengan tekanan sosial ekonomi yang intens, Jakarta menghadirkan tantangan besar dalam menjaga keharmonisan keluarga. Faktor seperti tingginya biaya hidup, stres pekerjaan, mobilitas tinggi, serta perubahan nilai dan pola komunikasi modern menjadi penyebab

utama rentannya hubungan rumah tangga. Data BPS juga mencatat bahwa penyebab perceraian terbesar di Jakarta bukan hanya persoalan ekonomi, tetapi juga perselisihan dan pertengkaran yang terus-menerus, menandakan adanya tekanan emosional yang kuat dalam dinamika rumah tangga perkotaan.

Dengan kondisi tersebut, DKI Jakarta dipilih sebagai lokasi strategis dalam perancangan, karena merepresentasikan fenomena hubungan keluarga di tengah kehidupan urban modern yang padat dan menuntut. Melalui perancangan ini, diharapkan muncul gagasan visual dan konseptual yang mampu merefleksikan realitas sosial masyarakat Jakarta sekaligus menawarkan pendekatan kreatif terhadap isu emosional dan sosial yang dihadapi keluarga di kota besar.

3. Psikografis

Target psikografis perancangan ini berfokus pada individu atau anggota keluarga yang memiliki hubungan komunikasi yang kurang dekat, terutama akibat minimnya interaksi antara anak dan orang tua yang disebabkan oleh kondisi *broken home*. Situasi ini membuat percakapan dalam keluarga sering terasa canggung, terbatas, atau bahkan nyaris tidak ada. Meski begitu, kelompok ini masih memiliki potensi besar untuk memperbaiki cara berkomunikasi, asalkan diberi wadah yang ringan dan tidak menghakimi untuk saling berbagi pikiran.

Secara umum, kelompok ini memiliki keinginan untuk berbicara lebih terbuka dan saling memahami isi pikiran masing-masing, namun sering kali tidak tahu bagaimana memulainya. Kurangnya kebiasaan berdialog membuat komunikasi dalam keluarga berjalan satu arah atau bersifat formal saja. Dalam kehidupan modern seperti di Jakarta, kesibukan dan jarak waktu antaranggota keluarga turut memperlebar kesenjangan tersebut. Melalui perancangan *board game* ini, diharapkan tercipta media interaktif yang mampu menumbuhkan kembali kebiasaan berkomunikasi, mendorong percakapan ringan yang bisa mempererat hubungan antara anak dan orang tua tanpa tekanan atau suasana serius.

3.2 Metode Perancangan

Design thinking merupakan pendekatan pemecahan masalah yang berfokus pada manusia (human-centered design) dengan menekankan empati, eksplorasi ide, serta eksperimen berulang untuk menghasilkan solusi inovatif. Proses ini melibatkan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna melalui observasi dan keterlibatan langsung, kemudian merumuskan pernyataan masalah, menghasilkan ide-ide kreatif, membuat prototipe, hingga mengujinya dalam konteks nyata (Brown, 2009). Stanford d.school merumuskan lima tahapan utama dalam design thinking, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* yang bersifat iteratif sehingga memungkinkan desainer untuk terus menyempurnakan solusi (Plattner, Meinel, & Leifer, 2011). Dalam konteks desain komunikasi visual, design thinking membantu perancang untuk menghadirkan produk yang tidak hanya estetis tetapi juga relevan dengan kebutuhan audiens, sehingga proses desain menjadi lebih terarah dan berdampak (Landa, 2018).

a. Emphasize

Tahap pertama dalam design thinking adalah *emphasize*, yaitu kemampuan desainer untuk memahami kebutuhan, perasaan, dan pengalaman audiens yang menjadi target desain. Menurut Landa (2018), empati menjadi dasar penting dalam proses perancangan karena memungkinkan desainer melihat permasalahan dari sudut pandang pengguna. Dengan observasi, wawancara, serta keterlibatan langsung, desainer dapat memperoleh wawasan mendalam mengenai perilaku dan harapan audiens, sehingga desain yang dihasilkan benar-benar relevan dan bermakna.

b. Define

Tahap berikutnya adalah *define*, di mana temuan dari proses empati dirumuskan menjadi pernyataan masalah yang jelas. Landa (2018) menekankan bahwa perumusan masalah ini penting agar desainer dapat menentukan fokus dan arah pencarian solusi. Definisi

masalah yang tepat membantu menghindari bias pribadi desainer dan memastikan bahwa proses kreatif berorientasi pada kebutuhan nyata audiens, bukan sekadar asumsi.

c. Ideate

Tahap *ideate* adalah fase eksplorasi gagasan kreatif sebanyak mungkin untuk menjawab masalah yang telah dirumuskan. Landa (2018) menjelaskan bahwa pada tahap ini desainer didorong untuk berpikir divergen, tidak berhenti pada ide pertama, tetapi mencari alternatif sebanyak mungkin. Proses ini mendorong pemikiran kritis sekaligus kreatif agar tercipta solusi yang inovatif, relevan, dan potensial untuk diuji lebih lanjut.

d. Prototype

Tahap *prototype* merupakan pembuatan model awal atau representasi dari ide yang sudah dipilih. Menurut Landa (2018), prototipe dapat berupa sketsa, mock-up, atau versi sederhana dari desain akhir yang memungkinkan audiens berinteraksi langsung dengan konsep. Proses ini bersifat eksperimental dan bertujuan untuk memvisualisasikan ide sehingga dapat diuji fungsionalitas, estetika, serta kemudahan penggunaannya.

e. Test

Tahap terakhir adalah *test*, yaitu menguji prototipe kepada audiens untuk mendapatkan umpan balik. Landa (2018) menekankan bahwa pengujian bukan sekadar evaluasi, melainkan juga kesempatan untuk memperbaiki dan menyempurnakan desain. Dari hasil tes, desainer dapat melihat apakah solusi yang dirancang sudah sesuai dengan kebutuhan audiens atau masih perlu perbaikan, sehingga proses ini bersifat iteratif dan dapat berulang.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap fenomena sosial dengan menekankan makna,

pengalaman, dan konteks yang dialami partisipan. Menurut Lim (2024), penelitian kualitatif tidak bertujuan menghasilkan data numerik, melainkan eksplorasi naratif yang kaya untuk menggali bagaimana individu menafsirkan realitas mereka. Pendekatan ini mencakup berbagai metode seperti wawancara, observasi, analisis dokumen, hingga studi kasus, yang semuanya dirancang untuk memahami hubungan kompleks antara pengalaman manusia dan lingkungan sosialnya. Keunggulan penelitian kualitatif terletak pada fleksibilitasnya dalam menangkap nuansa subjektif serta memberikan pemahaman kontekstual yang tidak dapat diperoleh melalui metode kuantitatif, sehingga sangat relevan digunakan untuk mengkaji isu-isu psikososial dan komunikasi dalam keluarga.

3.3.1 Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini difokuskan kepada seorang psikolog profesional yang memiliki pengalaman dan keahlian dalam bidang psikologi anak dan keluarga, khususnya dalam menangani kasus-kasus keluarga *broken home*. Wawancara yang digunakan bersifat semi-terstruktur, di mana peneliti telah menyiapkan sejumlah pertanyaan panduan namun tetap membuka ruang eksplorasi terhadap jawaban narasumber. Pendekatan ini dipilih agar peneliti dapat memperoleh data yang kaya dan mendalam terkait dinamika psikologis yang dialami anak dalam konteks pola asuh, pola komunikasi, serta penyesuaian diri dalam situasi keluarga yang tidak utuh.

Tujuan utama dari wawancara ini adalah untuk memperoleh sudut pandang ahli mengenai dampak psikologis yang umumnya dialami oleh anak-anak dari keluarga *broken home*, serta memahami bagaimana pola asuh dan pola komunikasi antara orang tua dan anak dapat terpengaruh oleh kondisi tersebut. Selain itu, wawancara ini juga diarahkan untuk menggali strategi atau pendekatan psikologis yang biasa digunakan dalam upaya meningkatkan fungsi keluarga dan dukungan bagi anak. Psikolog juga dimintai pandangannya mengenai potensi dan efektivitas penggunaan media informasi, baik dalam bentuk visual, audio, maupun interaktif, sebagai sarana pendukung dalam proses konseling dan psikoedukasi terkait kondisi keluarga *broken home*.

1. Psikolog

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan secara mendalam dengan seorang psikolog profesional yang memiliki spesialisasi dalam bidang psikologi anak dan keluarga, khususnya yang pernah menangani kasus-kasus keluarga *broken home*. Teknik wawancara yang digunakan bersifat semi-terstruktur, dengan panduan pertanyaan yang telah disiapkan namun tetap terbuka untuk eksplorasi jawaban yang lebih luas dan mendalam.

Tabel 3. 1 Pertanyaan Wawancara Psikolog

Apa bentuk kebutuhan emosional anak yang paling sering tidak terpenuhi, dan bagaimana itu memengaruhi cara mereka membangun relasi?	Mapping kebutuhan emosional inti (kasih sayang, perhatian, rasa aman, validasi diri) yang biasanya paling rentan hilang di keluarga konflik. Jawaban ini akan membantu memahami bagaimana “lubang emosional” itu menjelma jadi pola relasi di masa depan misalnya trust issues, kesulitan komitmen, atau kecenderungan cari pengganti kasih sayang secara berlebihan.
Apa kebutuhan emosional paling mendasar dari seorang anak yang hidup di keluarga <i>broken home</i> agar ia merasa aman dan diterima?	Anak butuh merasa diakui, konsisten diperhatikan, dan punya tempat aman meskipun keluarganya retak. Jawaban ini akan menegaskan “fondasi utama” yang harus dijaga orang tua sehingga meski kondisi keluarga buruk, anak masih punya sense of belonging.
Bagaimana perbedaan dampak perceraian terhadap anak usia dini, remaja, dan dewasa awal?	Melihat variasi dampak berdasarkan usia perkembangan. Contoh : Anak kecil : bingung, cemas, kehilangan rasa aman.

	Remaja : cenderung marah, memberontak, bahkan merasa bersalah. Dewasa awal : bisa mengalami krisis identitas, kesulitan menjalin hubungan emosional.
Apa karakteristik aktivitas sederhana yang terbukti dapat memfasilitasi bonding emosional dalam kondisi keluarga yang penuh konflik?	strategi praktis berbasis psikologi (misalnya: rutinitas kecil, quality time, komunikasi positif). Fokusnya adalah praktik sehari-hari yang realistik.
Seberapa besar peran humor, storytelling, dalam menurunkan resistensi emosional anak terhadap orang tua?	teknik komunikasi emosional. Kamu ingin tahu apakah “medium ringan” seperti humor atau cerita bisa jadi jembatan untuk melembutkan hati anak yang keras karena konflik.
Apakah ada perbedaan strategi pendekatan untuk anak laki-laki dan anak perempuan dalam konteks relasi dengan orang tua pasca perceraian?	perbedaan gender dalam kebutuhan emosional dan strategi pengasuhan. Misalnya, apakah anak laki-laki lebih butuh validasi kompetensi, sementara anak perempuan lebih butuh ekspresi afeksi.
Bagaimana orang tua bisa menunjukkan cinta dan perhatian tanpa membuat anak merasa terpaksa atau dimanipulasi?	<i>Healthy parenting practice.</i> mencari tahu cara ekspresi kasih sayang yang tulus dan tidak bersyarat, sehingga anak merasakan cinta, bukan kontrol.
Seberapa besar pengaruh konsistensi perilaku orang tua dibanding sekadar kata-kata dalam membangun kembali hubungan?	<i>Perbandingan antara act of services vs words of affirmation.</i> Ingin konfirmasi dari psikolog bahwa kelekatan anak lebih terbangun oleh konsistensi perilaku nyata ketimbang janji manis yang gampang diucapkan.

3.3.2 Focus Group Discussion

Focus Group Discussion (FGD) dilakukan sebagai salah satu teknik pengumpulan data kualitatif untuk menggali lebih dalam persepsi, pengalaman, dan kebutuhan emosional 19-21 tahun. Pada rentang usia ini, peserta telah berada dalam tahap remaja akhir dan dewasa awal yang ditandai dengan

pencarian identitas diri serta pembentukan hubungan interpersonal yang lebih mandiri. Oleh karena itu, FGD ini bertujuan untuk memahami bagaimana pengalaman mereka terkait dinamika keluarga memengaruhi hubungan sosial mereka saat ini.

Diskusi kelompok ini dilakukan dalam suasana yang nyaman dan aman secara psikologis agar para peserta dapat dengan bebas mengungkapkan pandangan dan perasaan mereka tanpa rasa takut atau malu. Peserta berjumlah antara 5 sampai 7 orang dengan latar belakang keluarga yang beragam, *broken home*, maupun utuh. Dalam sesi diskusi ini, peneliti mengangkat topik-topik seperti bagaimana hubungan mereka dengan orang tua, kendala komunikasi yang dialami, cara mereka mencari dukungan emosional, serta harapan mereka terhadap media informasi yang dapat membantu memperbaiki atau mempererat kedekatan keluarga.

Selain itu, FGD juga berfungsi untuk mengumpulkan masukan mengenai jenis konten, format, dan media yang dirasakan efektif dan relevan oleh peserta untuk meningkatkan komunikasi dan kedekatan dengan orang tua. Peneliti bertindak sebagai fasilitator yang memandu diskusi agar tetap fokus dan produktif, sementara seorang co-fasilitator dengan latar belakang psikologi turut hadir untuk memastikan suasana diskusi tetap mendukung dan tidak menimbulkan tekanan emosional bagi peserta. Seluruh proses diskusi direkam dengan persetujuan peserta dan dianalisis secara kualitatif melalui pendekatan tematik untuk mengidentifikasi pola pengalaman dan kebutuhan mereka.

Penggunaan FGD pada kelompok usia dewasa muda ini sangat relevan karena memungkinkan peneliti memperoleh wawasan yang lebih matang dan reflektif mengenai bagaimana anak dan orangtua berinteraksi secara fisik maupun psikis. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Krueger dan Casey (2015) bahwa FGD efektif dalam mengeksplorasi opini dan persepsi kelompok yang memiliki pengalaman serupa, sehingga dapat menjadi dasar yang kuat

dalam merancang media informasi yang tidak hanya menarik tetapi juga bermakna dan sesuai kebutuhan target audiens.

Beberapa pertanyaan kunci yang didiskusikan antara lain:

1. Icebreaker & Suasana Rumah

- Kalau kalian menggambarkan hubungan dengan keluarga di rumah dalam satu kata, itu kata apa?
- Seberapa sering kalian biasanya menghabiskan waktu bersama keluarga (misalnya makan bareng, ngobrol santai, nonton bareng)?
- Kegiatan sederhana apa yang paling bikin kalian merasa dekat dengan keluarga?

2. Pola Komunikasi Sehari-hari

- Biasanya kalian ngobrol apa sama orang tua di rumah?
- Menurut kalian, komunikasi di rumah lebih sering searah (orang tua ngomong, anak dengar) atau dua arah (diskusi)?
- Apa hal yang bikin kalian nyaman atau malah canggung saat ngobrol sama orang tua?

3. Perbedaan & Tantangan

- Menurut kalian, apa saja hambatan komunikasi yang sering muncul antara anak dan orang tua di usia kita sekarang?
- Kalau kalian bandingin dengan teman lain, ada nggak perbedaan gaya komunikasi keluarga yang terasa banget?
- Bagi yang punya pengalaman keluarga nggak utuh (misalnya orang tua pisah atau jauh), apa ada perbedaan dalam hal komunikasi dibanding sebelumnya?

4. Harapan & Kebutuhan Anak

- Kalau komunikasi dilatih lewat sebuah permainan, apa yang menurut kalian harus jadi fokus utama (contoh: keberanian ngomong jujur, empati, atau mendengarkan)?
- Format permainan seperti apa yang terasa paling seru sekaligus bermanfaat?
- Menurut kalian, apa yang harus dihindari supaya game tentang komunikasi keluarga nggak jadi membosankan atau malah bikin awkward?

3.3.3 Studi Eksisting

Penulis menggunakan studi eksisting sebagai salah satu teknik pengumpulan data sekunder dengan tujuan untuk mengidentifikasi dan mempelajari permainan papan yang telah lebih dahulu hadir dengan tema yang sejalan dengan fokus perancangan. Melalui studi eksisting ini, penulis akan melakukan analisis SWOT untuk mengkaji aspek kekuatan, kelemahan, peluang, dan tantangan dari permainan yang dijadikan acuan, sehingga dapat diperoleh gambaran awal mengenai karakteristik, konsep, dan pendekatan komunikasi yang digunakan dalam permainan tersebut. Hasil dari studi ini nantinya akan menjadi dasar pertimbangan dalam proses perancangan agar solusi yang dihasilkan memiliki landasan yang relevan dan terarah.

Sebagai objek studi eksisting, penulis akan mengkaji *The Ungame* sebuah permainan papan yang memiliki fokus pada fasilitasi komunikasi dalam keluarga. Permainan ini akan ditinjau dari aspek konsep permainan, mekanisme interaksi, struktur kartu, serta peran permainan sebagai media komunikasi nonkompetitif. Melalui studi ini, penulis akan mengamati bagaimana elemen permainan digunakan untuk mendorong percakapan antar pemain tanpa mengedepankan kompetisi, serta bagaimana pendekatan tersebut dapat dijadikan referensi dalam perancangan board game bertema *broken home* yang akan dikembangkan.

3.3.4 Studi Referensi

Penulis akan mengumpulkan data sekunder melalui metode studi referensi dengan menelaah berbagai media permainan dan kartu percakapan yang telah beredar dan memiliki keterkaitan dengan tema komunikasi dalam keluarga. Pendekatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi karakteristik

permainan yang relevan serta mempelajari elemen-elemen yang berpotensi mendukung efektivitas komunikasi antar anggota keluarga. Dalam proses ini, penulis akan menerapkan analisis SWOT untuk mengkaji kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dari masing-masing referensi, dengan fokus pada komponen permainan, mekanik interaksi, serta aspek visual yang digunakan. Hasil kajian tersebut nantinya akan menjadi dasar pertimbangan dalam pengembangan konsep, mekanisme, dan desain visual board game yang dirancang.

Sebagai bagian dari studi referensi, penulis akan mengkaji *Talking Point Cards* dan *TableTopics* sebagai media kartu percakapan yang berfokus pada fasilitasi komunikasi dalam keluarga. Kajian ini akan menelaah struktur pertanyaan, cara penggunaan kartu, pola interaksi yang dihasilkan, serta pendekatan nonkompetitif yang diterapkan dalam kedua media tersebut. Melalui studi ini, penulis akan mengidentifikasi potensi format pertanyaan sebagai alat komunikasi dan mengevaluasi elemen-elemen yang relevan untuk diadaptasi ke dalam perancangan board game dengan alur permainan yang lebih terstruktur dan tujuan komunikasi yang lebih spesifik, sesuai dengan fokus perancangan.

