

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Bab ini menyimpulkan bahwa perancangan *board game Dear Family* berangkat dari kebutuhan untuk menjembatani jarak komunikasi antara anak dan orang tua dalam keluarga *broken home*. Minimnya media interaktif yang dapat memfasilitasi percakapan dua arah membuat banyak relasi keluarga berjalan kaku dan fungsional saja, tanpa ruang aman untuk saling berbagi perasaan. Melalui perancangan *Dear Family*, penulis berupaya menghadirkan sebuah media bermain yang sederhana, mudah diakses, namun secara sadar dirancang untuk membuka percakapan bertahap, mulai dari topik ringan hingga refleksi emosional yang lebih dalam.

Proses perancangan dilakukan menggunakan pendekatan *Design Thinking* yang meliputi tahap *empathize, define, ideate, prototype, dan test*, serta didukung oleh kerangka MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics) agar aspek fungsi, interaksi, dan visual saling terintegrasi. Tahap *empathize* melalui FGD dan wawancara dengan psikolog klinis memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai pola komunikasi, kebutuhan emosional, serta tantangan yang dialami remaja dari keluarga *broken home*. Temuan ini kemudian dirumuskan ke dalam persona, *keyword* utama (family, love, memory), dan *big idea* “Fragment of Us” yang menjadi dasar pengembangan konsep *Dear Family*. Hasilnya adalah *board game* kooperatif dua pemain (anak–orang tua) dengan mekanik dadu, pion, kartu bergambar, kartu pertanyaan, kartu pilihan, serta sistem token awan, matahari, dan hati yang mengarahkan pemain pada tiga jenis percakapan penutup: saling mengapresiasi, menyampaikan harapan, atau mengakui kesalahan dan meminta maaf.

Tahap prototyping dan uji coba awal (alpha test) menunjukkan bahwa *Dear Family* mampu memicu percakapan yang lebih cair dan hangat, meskipun masih memerlukan penguatan pemicu interaksi sehingga kemudian ditambahkan variasi

kartu dan penyesuaian aturan. Secara keseluruhan, *Dear Family* dapat disimpulkan sebagai media informasi interaktif yang memanfaatkan format *broken home* untuk menghadirkan ruang bermain sekaligus berbagi cerita bagi anak dan orang tua dalam keluarga *broken home*. Perancangan ini diharapkan tidak hanya memberi alternatif media yang menyenangkan dan aman secara emosional, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan desain komunikasi visual yang sensitif terhadap isu psikososial dan dinamika hubungan keluarga.

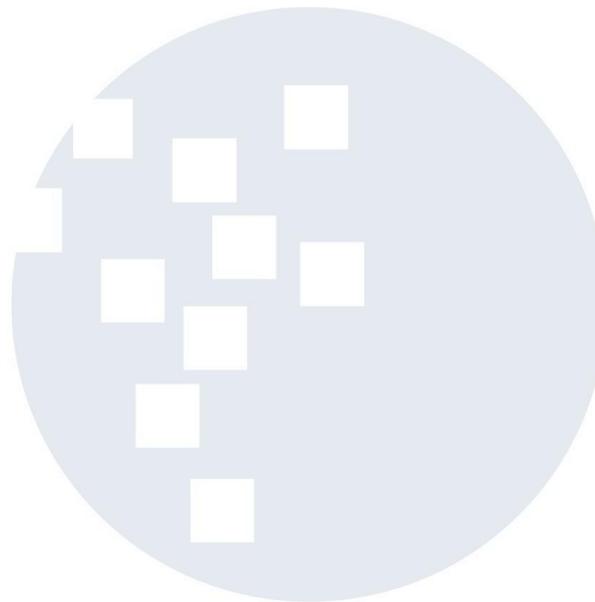
## 5.2 Saran

Berdasarkan proses perancangan dan pengujian yang telah dilakukan, *Dear Family* masih memiliki ruang pengembangan, baik dari sisi konten maupun metode implementasi. Penyempurnaan terutama dapat diarahkan pada penambahan variasi kartu, penguatan mekanik yang mendorong interaksi dua arah, serta eksplorasi format lain seperti modul lanjutan atau versi permainan dengan tingkat kedalaman berbeda.

Secara teoritis, perancangan ini dapat menjadi pijakan bagi penelitian lanjutan di bidang desain komunikasi visual yang menyoroti penggunaan *board game* sebagai media komunikasi dan intervensi ringan dalam konteks keluarga. Peneliti berikutnya dapat menguji efektivitas *Dear Family* atau permainan sejenis melalui desain penelitian yang lebih terukur, misalnya dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah bermain, memperluas lingkup responden pada demografi yang berbeda, atau mengkaji pengaruh elemen-elemen visual tertentu terhadap kenyamanan dan keterbukaan pemain saat berkomunikasi. Dengan demikian, karya ini dapat berkontribusi sebagai referensi awal dalam pengembangan teori mengenai peran media bermain dalam mendukung komunikasi interpersonal.

Secara praktis, hasil perancangan *Dear Family* dapat dimanfaatkan sebagai referensi bagi desainer, pendidik, konselor, maupun lembaga yang bergerak di bidang keluarga dan kesehatan mental untuk mengembangkan media interaktif serupa. Permainan ini berpotensi diterapkan dalam berbagai konteks, seperti sesi konseling, kegiatan komunitas remaja, program parenting, atau aktivitas pendampingan keluarga, sebagai alat bantu untuk membuka percakapan yang

biasanya sulit dilakukan secara langsung. Agar pemanfaatannya optimal, pelaksanaan permainan disarankan tetap disertai pendampingan orang dewasa atau fasilitator yang peka terhadap kondisi emosional pemain, sehingga ruang dialog yang tercipta benar-benar aman, suportif, dan sesuai dengan tujuan perancangan.



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA