

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menjalin hubungan asmara memiliki tantangan yang dihadapi oleh kedua individu, yaitu laki-laki dan perempuan yang memiliki latar belakang, karakter, cara berpikir, sifat, serta cara bertindak yang berbeda. Perbedaan inilah yang memungkinkan kedua belah pihak untuk saling melengkapi, namun juga berpotensi untuk menimbulkan konflik yang akan berdampak pada kesehatan hubungan. Definisi pernikahan berdasarkan UU RI Nomor 1 Tahun 1974 pasal 1 adalah “Ikatan lahir dan batin antara seorang pria dan wanita sebagai suami istri dengan tujuan membentuk keluarga (rumah tangga) yang bahagia dan kekal berdasarkan Ketuhanan Yang Maha Esa.” Dalam pernikahan, terdapat hak dan kewajiban yang harus dipenuhi oleh kedua belah pihak guna mencapai kebahagiaan dan keharmonisan, serta mendapatkan keturunan (Bachtiar, 2004, h.221). Akan tetapi, untuk menikmati kebahagiaan tersebut, tentu ada konflik dan yang harus dihadapi oleh pasangan yang disebabkan oleh berbagai macam faktor, termasuk perbedaan yang dimiliki oleh masing-masing pasangan (Fauzi, 2024, h.80). Meskipun konflik merupakan hal yang lumrah terjadi pada setiap pasangan, namun tidak jarang pula hubungan menjadi kandas disebabkan oleh konflik yang tidak terselesaikan.

Berdasarkan data yang dilekuarkan oleh Badan Pusat Statistik (2025), terdapat 399.921 kasus perceraian di Indonesia sepanjang tahun 2024. Hal ini paling banyak disebabkan oleh konflik seperti perselisihan dan pertengkaran terus-menerus, yaitu sebanyak 251.125 kasus, diikuti dengan masalah ekonomi yaitu 100.198 kasus, dan 31.265 diantaranya cerai disebabkan oleh salah satu pihak yang meninggalkan pihak lainnya. Sejauh ini, penulis sudah melakukan observasi dan pencarian terhadap media-media yang bertujuan untuk mengatasi masalah terkait, namun belum ditemukan media yang efektif bagi para pasangan dalam mendorong mereka agar berkompromi dan memahami satu sama lain. Apabila ada banyak

konflik yang tidak segera diselesaikan dengan tepat, maka akan menyebabkan ketidakpuasan, ketidakbahagiaan, dan ketidakharmonisan dalam hubungan, hingga resiko yaitu berujung pada perceraian (Hanun & Rahmasari, 2022, h.57). Oleh sebab itu, sangat diperlukan kesadaran diri bagi setiap pasangan yang sudah menikah untuk memiliki komitmen dan berusaha untuk kompromi dengan pasangan suami/istri guna mencapai hubungan pernikahan yang harmonis dan menghindari perceraian.

Sehubungan dengan masalah terkait yang melibatkan hubungan timbal balik antara dua pihak, maka dibutuhkan solusi yang interaktif untuk memudahkan pasangan dalam membentuk interaksi berupa komunikasi antar satu sama lain dan belajar untuk saling kompromi. Menurut Ha dan James (1998, h.457), interaktivitas digambarkan sebagai respons antara komunikator dan audiens, dengan saling memfasilitasi satu dan lainnya. Salah satu media interaktif yang dapat dimanfaatkan adalah *board game*. Menurut Siwela (2020, h.1), *board game* adalah media interaktif yang secara umum dapat meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran. Selain itu, *board game* juga dapat menciptakan intervensi yang menarik untuk menambah pengetahuan, mengubah perilaku pada dunia nyata, hingga memberi dampak pada hasil suatu terapi (Gauthier et al., 2019, h.1). Berdasarkan studi yang dilakukan oleh Mangundjaya et al. (2022) terhadap 120 partisipan, sebagian besar merasa bahwa *board game* dapat menjadi media yang efektif untuk mendapatkan pembelajaran. Pemanfaatan *board game* sebagai media edukasi juga dapat memberi kesempatan dan menantang pemain dalam meningkatkan keterampilan saat memecahkan suatu permasalahan yang melibatkan aspek pengalaman pribadi (Mangundjaya et al., 2022, h.345). Hal ini merupakan keunggulan jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang mengurangi motivasi dan minat untuk belajar (Zichermann & Cunningham, 2011). Oleh sebab itu, solusi yang ditawarkan penulis dalam perancangan ini adalah *board game* tentang pentingnya kompromi bagi pasangan suami istri.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah tertulis di atas, penulis menemukan masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya kesadaran serta pemahaman individu tentang pentingnya kompromi dan berkomitmen dalam hubungan pernikahan sehingga menyebabkan konflik yang berkepanjangan hingga perceraian.
2. Tidak ada media yang secara efektif dapat membantu pasangan dalam berkompromi dan memahami satu sama lain.

Oleh sebab itu, penulis membuat rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan *board game* tentang pentingnya kompromi bagi pasangan suami istri.

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini dibuat untuk laki-laki dan perempuan usia 20-35 tahun yang sudah menikah dengan usia pernikahan 5 tahun kebawah, wilayah Jawa Barat dan Jabodetabek, SES A-B, yang seringkali menghadapi konflik dengan pasangan. Perancangan ini menggunakan metode gamifikasi, dengan ruang lingkup perancangan yang akan dibatasi pada pembuatan *board game* tentang pentingnya kompromi dengan pasangan ketika dihadapkan oleh situasi tertentu, serta bekerja sama dengan pasangan untuk memenangkan permainan dengan berkompromi dan memahami satu sama lain selama permainan berlangsung.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk membuat perancangan *board game* tentang pentingnya kompromi bagi pasangan suami istri.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dalam perancangan *board game* tentang pentingnya kompromi bagi pasangan suami istri dibagi menjadi dua bagian:

1. Manfaat Teoritis:

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan penulis di bidang Desain Komunikasi Visual dan pengetahuan umum mengenai teori-teori yang diangkat dalam penelitian. Selain penulis, penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi mahasiswa lainnya yang akan melakukan penelitian serupa, serta menambah ketersediaan arsip dokumen di Universitas Multimedia Nusantara.

2. Manfaat Praktis:

Perancangan ini diharapkan memiliki manfaat untuk masyarakat terutama para pasangan yang masih belum memiliki kesadaran untuk mengendalikan ego mereka dan masih mementingkan diri sendiri, agar nantinya bisa belajar tentang pentingnya memahami dan berkompromi dengan pasangan untuk mempertahankan hubungan yang harmonis. Selain itu, penulis juga berupaya mengimplementasikan gamifikasi sebagai metode pembelajaran yang diharapkan bisa menjadi solusi efektif dalam mendorong pola pikir serta perilaku masyarakat menjadi lebih baik, dan supaya pemanfaatan *board game* sebagai media belajar yang menyenangkan dapat dikenal dan diterapkan oleh banyak orang.

