

Perancangan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Ikatan Emosional Antara Orang Tua Dan Anak

Anindya Ardine^{1*}, Aryoni Ananta²

¹Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

²Penciptaan dan Pengkajian Seni, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

^{1*}anindyaardine21@email.com, ²aryoniananta15@gmail.com

Abstrak

Hubungan antara orang tua dan anak remaja kerap menghadapi tantangan seiring terjadinya perubahan fisik, emosional, dan sosial pada masa remaja. Pada fase ini, remaja cenderung lebih terbuka kepada teman sebaya dibandingkan orang tua, sementara minimnya interaksi yang bermakna dalam keluarga semakin memperlemah ikatan emosional di antara keduanya. Menyikapi kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan merancang media interaktif berbasis board game sebagai upaya memperkuat ikatan emosional antara orang tua dan anak remaja melalui pendekatan Desain Komunikasi Visual dengan metode kualitatif berbasis penciptaan karya. Pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka, wawancara, serta penyebaran kuesioner kepada 141 responden di Padang, Bukittinggi, dan Payakumbuh. Hasil perancangan berupa board game bertajuk Langkah Pulang, yang memadukan pertanyaan reflektif, tantangan interaktif, dan misi keseharian untuk mendorong komunikasi dua arah, keterbukaan, serta kerja sama antara orang tua dan anak dalam suasana yang menyenangkan dan bermakna. Melalui pendekatan ini, diharapkan ikatan emosional dalam keluarga dapat terbentuk secara alami dan terus diperkuat dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: media interaktif, board game, ikatan emosional, orang tua dan anak, desain komunikasi visual

PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan fase transisi kritis yang ditandai oleh perubahan fisik, emosional, dan sosial secara bersamaan. Pada fase ini, individu cenderung mengeksplorasi hal-hal baru tanpa sepenuhnya mempertimbangkan konsekuensi jangka panjangnya, sehingga peran orang tua menjadi sangat menentukan dalam membantu remaja membuat keputusan yang lebih matang. Salah satu bentuk peran orang tua yang paling utama adalah membangun ikatan emosional yang kuat, karena ikatan ini menjadi dasar terbentuknya rasa aman, kestabilan emosional, serta pola hubungan sosial yang sehat (Maharani, 2025).

Namun pada praktiknya, ikatan emosional antara orang tua dan remaja masih kerap tidak terbentuk secara optimal. Hasil survei dalam penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar responden merasa telah memiliki waktu berkualitas bersama keluarga, frekuensi kebersamaan tersebut nyatanya masih rendah dan interaksi yang terjadi belum bermakna secara emosional. Kondisi ini diperkuat oleh pernyataan Hildayati (54) yang mengungkapkan bahwa meski sesekali melakukan aktivitas bersama di rumah, interaksi emosional yang terbangun masih minim akibat kurangnya pemahaman mengenai pendekatan yang tepat terhadap anaknya (wawancara pribadi, 6 Juni 2025). Selain dinamika keseharian, peristiwa besar dalam keluarga seperti perceraian atau kehilangan salah satu orang tua juga turut melemahkan ikatan emosional tersebut (Ikrima & Khoirunnisa, 2021).

Lemahnya ikatan emosional berdampak luas terhadap perilaku dan perkembangan remaja. Penelitian di salah satu *boarding school* di Sumatera Barat menunjukkan bahwa kurangnya kedekatan emosional dengan orang tua berkorelasi dengan menurunnya motivasi belajar dan meningkatnya pelanggaran disiplin di lingkungan sekolah (Amini & Primanita, 2023). Apabila kondisi ini dibiarkan tanpa pendekatan yang tepat, ikatan antara orang tua dan anak berisiko semakin merenggang hingga menimbulkan keterasingan yang berdampak pada perkembangan psikologis remaja secara keseluruhan.

Menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini menawarkan pendekatan melalui perancangan media interaktif berbasis *non-digital*, yakni *board game*, sebagai sarana untuk memperkuat ikatan emosional antara orang tua dan anak. Pendekatan ini didasarkan pada pandangan seorang praktisi psikologi anak dan keluarga yang menyatakan bahwa “cara yang paling efektif dalam meningkatkan ikatan emosional antara orang tua dan anak adalah dengan melakukan aktivitas bersama yang menuntut kerja sama dan menjalin komunikasi yang baik antara keduanya” (Linota Dasril Mamayo, wawancara pribadi, 10 Mei 2025). *Board game* dipilih karena mampu menghadirkan interaksi tatap muka yang bermakna, mendorong komunikasi terbuka, serta tidak menimbulkan ketergantungan pada layar digital yang justru berisiko menciptakan isolasi sosial (Audria, 2024).

Penelitian ini bertujuan merancang sebuah *board game* interaktif yang mengintegrasikan unsur pertanyaan reflektif, tantangan interaktif, dan misi keseharian sebagai media untuk membangun komunikasi yang terbuka dan memperkuat ikatan emosional antara orang tua dan anak remaja. Harapan yang ingin dicapai adalah tersedianya media yang tidak hanya menciptakan momen bermakna saat dimainkan, tetapi juga mendorong perubahan pola interaksi yang berlanjut dalam kehidupan sehari-hari.

METODE

1. Metode Pengumpulan Data

Tahap penelitian diawali dengan proses pengumpulan data yang bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi ikatan emosional antara orang tua dan anak remaja, serta kebutuhan media interaktif yang sesuai dengan karakteristik keduanya. Pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka, wawancara dengan narasumber dari kalangan profesional, orang tua, dan anak remaja, serta penyebaran kuesioner kepada responden yang relevan.

a. Studi Pustaka

Pengumpulan data diawali dengan studi pustaka melalui berbagai sumber referensi, meliputi buku, jurnal ilmiah, situs web, dan bacaan relevan lainnya. Studi pustaka ini dilakukan guna memperoleh landasan teoritis dan konseptual yang memadai sebagai pijakan dalam proses perancangan media interaktif yang sesuai dengan permasalahan yang dikaji.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk menggali pemikiran, pandangan, serta pengalaman narasumber secara langsung (Soewardikoen, 2021). Narasumber dipilih dari tiga kelompok berbeda guna memperoleh gambaran yang menyeluruh dari perspektif profesional maupun pengalaman langsung di lapangan.

1) Psikolog

Wawancara dilakukan dengan dua psikolog, yaitu Linota Dasril Mamayo, S.Psi., M.Psi. melalui platform *Halodoc* secara daring pada 10 Mei 2025, dan Vienna Caesarintia Septianti, S.Psi., M.Psi. Keduanya berpendapat bahwa usia remaja awal merupakan fase paling rentan terhadap melemahnya ikatan emosional, yang umumnya dipicu oleh kurangnya keterlibatan emosional orang tua sejak masa *golden age* (0-6 tahun). Kedua psikolog juga merekomendasikan media interaktif berupa permainan dengan tantangan-tantangan tertentu sebagai pendekatan yang efektif untuk mendorong komunikasi, kerjasama, dan keterlibatan emosional kedua belah pihak secara alami dan menyenangkan. Selain itu, disarankan agar waktu kebersamaan dilakukan secara konsisten minimal 30-60 menit per hari.

2) Orang Tua

Wawancara dilakukan dengan Ibu Hildayati (54), seorang ibu rumah tangga yang juga mengelola usaha kecil di rumah. Ia mengungkapkan bahwa hubungannya dengan anak remajanya terbilang cukup dekat, namun masih minim dalam hal keterbukaan dan kedalaman interaksi emosional. Kesibukan sehari-hari menjadi hambatan utama, sehingga tidak ada waktu kebersamaan yang secara khusus direncanakan. Ibu Hildayati menyadari pentingnya membangun ikatan emosional, namun merasa kesulitan karena kurangnya pemahaman mengenai pendekatan yang sesuai dengan karakter anaknya (wawancara pribadi, 6 Juni 2025).

3) Remaja

Wawancara dilakukan dengan Furqon (17), ia merasa cukup dekat dengan orang tuanya, namun mengakui bahwa interaksi yang bermakna jarang terjadi karena kesibukan masing-masing pihak. Furqon cenderung hanya terbuka kepada orang tua untuk hal-hal yang dirasa aman, sementara persoalan yang lebih sensitif lebih nyaman ia ceritakan kepada teman sebaya. Meski demikian, ia mengungkapkan keinginannya agar hubungan emosional dengan orang tuanya dapat menjadi lebih erat (wawancara pribadi, 6 Juni 2025).

c. Kuesioner

Kuesioner disebarkan kepada orang tua dan anak remaja di tiga kota besar Sumatera Barat, yaitu Padang, Bukittinggi, dan Payakumbuh. Pemilihan ketiga wilayah ini didasarkan pada tingkat mobilitas dan intensitas interaksi sosial yang relatif tinggi, sehingga dinilai representatif untuk menggambarkan kondisi ikatan emosional dalam keluarga perkotaan.

Mayoritas responden adalah anak remaja, sehingga hasil kuesioner lebih banyak mencerminkan sudut pandang remaja terhadap kualitas hubungan emosional mereka dengan orang tua. Secara umum, sebagian besar responden menyatakan merasa cukup hingga sangat nyaman dalam hubungan tersebut. Namun demikian, data menunjukkan bahwa tidak semua remaja merasa dipahami secara emosional, dan orang tua belum sepenuhnya menjadi tempat utama mereka dalam berbagi perasaan.

Temuan menarik muncul dari adanya kesenjangan antara persepsi dan kenyataan. Sebanyak 70,2% responden menilai waktu yang dihabiskan bersama keluarga sudah tergolong berkualitas, namun hanya 26,6% yang mengaku sangat sering melakukan aktivitas bersama secara nyata. Kesenjangan ini mengindikasikan bahwa sebagian responden memaknai kebersamaan sebatas kehadiran fisik dalam satu ruangan, tanpa mempertimbangkan kualitas komunikasi dan perhatian yang diberikan satu sama lain. Hal ini diperkuat oleh temuan bahwa frekuensi interaksi yang bermakna masih terbatas, dengan rasa canggung dan kesibukan masing-masing pihak sebagai faktor penghambat utama.

Sejalan dengan itu, mayoritas responden meyakini bahwa media interaktif dan aktivitas bermain bersama berpotensi besar dalam mempererat hubungan emosional antara orang tua dan anak. Temuan ini memperkuat relevansi perancangan *board game* interaktif sebagai solusi yang tepat sasaran dalam menjawab kebutuhan tersebut.

2. Metode Analisis Data

a. Analisis Target Audiens

Analisis target audiens dilakukan berdasarkan empat segmentasi, yaitu demografis, geografis, psikografis, dan perilaku.

1) Segmentasi Demografis

Perancangan ini ditujukan kepada dua kelompok utama, yaitu orang tua dan anak remaja berusia 12-18 tahun. Orang tua diposisikan sebagai target utama karena memegang peran sentral dalam membangun kualitas hubungan emosional dalam keluarga. Adapun remaja usia 12-18 tahun dipilih karena berada dalam fase pubertas yang rentan terhadap melemahnya ikatan emosional dengan orang tua, sehingga membutuhkan peran aktif orang tua dalam membangun kedekatan emosional.

2) Segmentasi Geografis

Penelitian ini dilakukan di tiga kota besar Sumatera Barat, yaitu Padang, Bukittinggi, dan Payakumbuh, yang dipilih karena memiliki tingkat mobilitas, aktivitas pendidikan, dan dinamika kehidupan perkotaan yang relatif tinggi. Kota Padang mendapat perhatian lebih sebagai ibu kota provinsi, karena tingkat kesibukan orang tua yang lebih padat berpotensi memengaruhi kualitas interaksi emosional dengan anak.

3) Segmentasi Psikografis

Target audiens secara psikografis adalah orang tua yang menyadari pentingnya peran aktif dalam mendampingi perkembangan emosi anak, khususnya pada masa pubertas ketika kebutuhan anak akan pemahaman dan kedekatan emosional dari orang tua sangat tinggi.

4) Segmentasi Perilaku

Secara perilaku, media ini ditujukan bagi orang tua dan anak remaja yang memiliki kesadaran akan pentingnya kebersamaan, namun masih mengalami keterbatasan dalam mewujudkan waktu berkualitas secara konsisten akibat kesibukan dan kurangnya pemahaman mengenai cara pendekatan yang tepat.

b. Analisis Objek (5W+1H)

Analisis objek dilakukan menggunakan metode 5W+1H untuk memastikan solusi yang dirancang tepat sasaran dan sesuai kebutuhan.

1) What (Apa)

Apa permasalahan yang terjadi dan apa solusi yang ditawarkan?

Kondisi yang ditemukan di lapangan menunjukkan masih banyaknya remaja yang belum memiliki kedekatan emosional yang optimal dengan orang tua, yang dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti kesibukan, dinamika keluarga, hingga trauma masa lalu orang tua. Untuk menjawab permasalahan tersebut, dirancang sebuah *board game* interaktif sebagai wadah yang memfasilitasi komunikasi hangat dan interaksi emosional yang bermakna antara orang tua dan anak.

2) Who (Siapa)

Siapa yang menjadi pemain utama dalam *board game* ini?

Pemain utama adalah orang tua bersama anak remaja mereka yang berusia 12-18 tahun. Keterlibatan aktif dari kedua pihak menjadi faktor kunci dalam menciptakan pengalaman bermain yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga membangun kehangatan dan komunikasi yang lebih terbuka.

3) When (Kapan)

Kapan *board game* ini dapat dimainkan?

Media ini dirancang fleksibel tanpa batasan waktu khusus, sehingga dapat digunakan di berbagai kesempatan, seperti setelah rutinitas harian selesai, di akhir pekan, maupun saat momen kebersamaan keluarga berlangsung.

4) Where (Dimana)

Dimana *board game* ini paling efektif dimainkan?

Permainan ini paling optimal dilakukan di lingkungan rumah, khususnya ruang keluarga atau area santai lainnya yang menciptakan suasana nyaman dan akrab, sehingga mendukung terbentuknya interaksi emosional yang lebih natural antara orang tua dan anak.

5) Why (Kenapa)

Mengapa *board game* dipilih sebagai media dalam perancangan ini?

Board game dinilai mampu menghadirkan pengalaman bermain yang santai namun bermakna, dimana percakapan terbuka dan keakraban dapat tumbuh secara alami tanpa terkesan formal. Hal ini menjadikannya media yang relevan untuk mendorong keterlibatan emosional kedua belah pihak.

6) How (Bagaimana)

Bagaimana *board game* ini dirancang untuk memperkuat hubungan emosional?

Board game ini memuat serangkaian tantangan interaktif yang mencakup pertanyaan reflektif, aktivitas fisik bersama, dan misi keseharian. Melalui tantangan-tantangan tersebut, orang tua dan anak terdorong untuk saling berbagi, mendengarkan, dan membangun komunikasi yang lebih dalam. Dampak yang diharapkan bukan hanya dirasakan selama sesi bermain, melainkan berlanjut dalam pola interaksi sehari-hari keluarga.

3. Konsep Verbal dan Konsep Visual

a. Konsep Verbal

Karya ini mengusung konsep interaksi bertahap menuju kedekatan emosional yang diwujudkan melalui *board game* interaktif non-digital. Konsep tersebut tercerminkan dari judul yang dipilih, yaitu “Langkah Pulang”, yang merepresentasikan perjalanan emosional dalam membangun kembali kedekatan antara orang tua dan anak remaja. Kata “langkah” menggambarkan proses bertahap yang dilalui pemain dalam membangun komunikasi, sementara “pulang” dimaknai sebagai kondisi hubungan yang kembali hangat, dekat, dan saling memahami.

Board game ini dirancang untuk menciptakan suasana yang hangat, empatik, dan menyenangkan dengan gaya bahasa yang ramah dan mudah dipahami, disesuaikan dengan karakteristik remaja. *Board game* ini dilengkapi dengan tiga jenis kartu sebagai media interaksi utama, yaitu kartu tantangan interaktif, kartu pertanyaan reflektif, serta kartu refleksi akhir yang digunakan untuk memaknai keseluruhan pengalaman bermain. Komponen lainnya meliputi pion berkarakter keluarga, dadu, serta sistem poin antar pemain.

Permainan ini dapat dimainkan oleh 2-6 orang yang terdiri dari orang tua dan anak, dimana setiap pemain menggerakkan pion sesuai lemparan dadu dan menjalankan instruksi kartu sesuai zona yang ditempati. Di akhir permainan, poin dihitung per kategori dan menghasilkan tiga penghargaan berdasarkan jenis interaksi yang dilakukan. Permainan ini tidak menentukan satu pemenang tunggal, karena tujuan utamanya adalah terciptanya momen kebersamaan yang bermakna dan memperlerat ikatan emosional antara orang tua dan anak.

b. Konsep Visual

Konsep visual *board game* ini dirancang untuk menghadirkan suasana *homey*, emosional, dan menyenangkan tanpa terkesan kekanak-kanakan, sehingga tetap relevan bagi orang tua maupun remaja. Pendekatan ini bertujuan menciptakan pengalaman bermain yang mendorong keterbukaan dan kenyamanan dalam berinteraksi, dengan nuansa kekeluargaan yang terasa dekat dan tidak berjarak.

Ilustrasi yang digunakan menampilkan karakter keluarga yang ekspresif dan komunikatif dengan gaya flat design berbasis vector, yang menekankan kesederhanaan bentuk namun tetap mampu menyampaikan emosi seperti kehangatan dan kedekatan antar anggota keluarga. Sistem visual diperkuat melalui penggunaan ikon dan simbol sebagai penanda zona dan jenis kartu, serta simbol potongan puzzle sebagai penanda progress level permainan. Setiap level direpresentasikan oleh jumlah potongan puzzle yang berbeda, yang secara bertahap membentuk ilustrasi rumah utuh sebagai representasi simbolik dari konsep “pulang”, yakni terciptanya kedekatan emosional antara orang tua dan anak.

Palet warna yang digunakan terdiri dari warna-warna colorful yakni biru, merah, orange, dan kuning, yang dipadukan dengan tingkat kontras yang cukup agar elemen permainan mudah dibaca dan dibedakan. Tipografi menggunakan dua jenis sans-serif, yaitu Grandstander Clean untuk headline yang memberikan kesan tegas namun tetap ramah, serta Poppins untuk body text yang menawarkan keterbacaan tinggi dan kenyamanan membaca bagi seluruh pemain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Karya

a. Media Utama

1) Logo

Logo “Langkah Pulang” dirancang dalam bentuk *logotype* yang memadukan elemen huruf, simbol, dan warna secara menyatu untuk menghasilkan identitas visual yang kuat. Bentuk logo menyerupai atap rumah sebagai representasi dari konsep “pulang” yang bermakna kehangatan dan kedekatan dalam keluarga, dengan elemen jejak kaki yang merepresentasikan “langkah” sebagai sebuah perjalanan atau proses. Keterpaduan antara teks dan simbol menjadikan logo tidak sekedar identitas visual, tetapi juga cerminan dari tujuan utama permainan, yaitu membangun kembali ikatan emosional antara orang tua dan anak melalui interaksi yang bermakna.

Dari sisi prinsip desain, logo ini menerapkan kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*), dan penekanan (*emphasis*) melalui penempatan elemen yang saling terhubung dan terarah. Kombinasi warna oranye dan biru dipilih untuk menciptakan kesan dinamis, hangat, dan menyenangkan, sekaligus meningkatkan daya tarik bagi target audiens dari kedua kelompok usia.



Gambar 1. Logo Board Game “Langkah Pulang”

2) Packaging (Telescoping box)

Packaging board game “Langkah Pulang” dirancang dalam bentuk box ukuran 21x21x6 cm yang berfungsi tidak hanya sebagai pelindung fisik, tetapi juga sebagai media komunikasi visual yang informatif dan persuasif. *Packaging* memuat berbagai elemen informasi yang disusun secara terstruktur, mulai dari judul permainan, deskripsi singkat, daftar komponen, jumlah pemain, kategori usia, hingga penjelasan alur dan zona permainan, sehingga pengguna dapat memperoleh gambaran menyeluruh sebelum membuka kemasan. Secara keseluruhan, desain kemasan ini dirancang untuk membangun ketertarikan awal sekaligus menyampaikan nilai dan tujuan permainan secara visual sebelum pengalaman bermain itu sendiri dimulai.



Gambar 2. Packaging “Langkah Pulang”

3) Kartu Aksi

Kartu aksi berukuran 60 x 85 cm berfungsi sebagai komponen utama yang mengarahkan interaksi selama permainan melalui tantangan-tantangan yang mendorong kedekatan dan ketebukaan antara orang tua dan anak remaja. Bagian depan kartu menampilkan ilustrasi simbol “tangan tos” yang selaras dengan sistem visual pada papan permainan, sehingga pemain dapat mengenali fungsi kartu secara cepat. Warna oranye digunakan sebagai identitas visual kartu aksi untuk menjaga konsistensi dengan keseluruhan sistem warna permainan.



Gambar 3. Kartu Aksi

4) Kartu Cerita

Kartu cerita berukuran 60 x 85 mm memuat pertanyaan reflektif yang dirancang untuk mendorong keterbukaan antara orang tua dan anak remaja melalui proses berbagi pengalaman dan perasaan. Berbeda dengan kartu aksi yang berorientasi pada aktivitas, kartu ini lebih menekankan kedalam komunikasi yang dibangun secara bertahap, sehingga pemain dapat mengeksplorasi diri secara perlahan tanpa merasa terpaksa. Ilustrasi yang digunakan menampilkan dua figur yang sedang berbicara dalam *bubble* percakapan, sehingga fungsi kartu dapat dipahami secara langsung.



Gambar 4. Kartu Cerita

5) Kartu Pulang

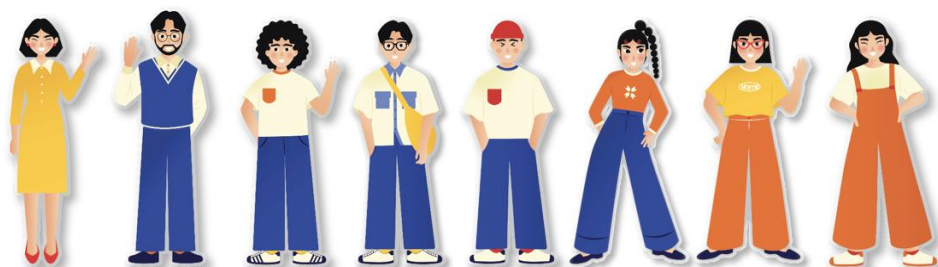
Kartu pulang berukuran 60 x 85 mm berfungsi sebagai tahap klimaks dalam alur permainan, digunakan ketika seluruh pemain telah mencapai zona *finish*. Kartu ini memuat pertanyaan reflektif yang lebih mendalam, di mana setiap pemain mengambil dan menjawab secara bergantian sehingga tercipta ruang untuk saling menyampaikan dan mendengarkan secara lebih personal. Jika kartu aksi dan kartu cerita berperan sebagai tahapan pembuka dan pengembangan interaksi, maka kartu pulang menjadi momen puncak yang mendorong keterbukaan emosional yang lebih dalam dan bermakna.



Gambar 5. Kartu Pulang

6) Pion Karakter

Pion karakter dalam *board game* “Langkah Pulang” terdiri dari tiga figur yang merepresentasikan anggota keluarga, yaitu ayah, ibu, dan anak remaja. Pion ini tidak hanya berfungsi sebagai penanda posisi pemain, tetapi juga sebagai media representasi visual yang memperkuat pendekatan emosional sesuai konsep permainan. Setiap karakter dirancang berdasarkan karakteristik yang umum dijumpai dalam kehidupan keluarga sehari-hari, dimana figur orang tua divisualisasikan melalui pakaian, ekspresi, dan gestur yang mencerminkan perannya, sementara karakter remaja disesuaikan dengan gaya usia 12 – 18 tahun yang dinamis dan ekspresif, mulai dari cara berpakaian hingga ekspresi wajah.



Gambar 6. Pion Karakter

7) Papan Permainan

Papan permainan “Langkah Pulang” berukuran 40x40 cm dengan alur perjalanan yang dimulai dari zona *start* di bagian luar, bergerak melingkar menuju titik akhir di bagian tengah papan. Penempatan titik akhir di pusat papan disertai ilustrasi keluarga yang berpelukan sebagai representasi visual dari makna “pulang”, yaitu kembalinya kedekatan dan kehangatan dalam keluarga. Susunan jalur ini tidak hanya berfungsi sebagai mekanisme permainan, tetapi juga menggambarkan perjalanan emosional yang menjadi inti dari keseluruhan pengalaman bermain.



Gambar 7. Papan Permainan

8) Poin/ Token

Token/ poin dalam *board game* “Langkah Pulang” berdiameter 2,5 cm dan terdiri dari tiga jenis, yaitu token aksi, token cerita, dan token hati. Token aksi dan token cerita diberikan kepada pemain yang berhasil menyelesaikan tantangan atau menjawab pertanyaan, sementara token hati diberikan sebagai bentuk apresiasi antara pemain terhadap respons yang dianggap tulus dan menyentuh. Ketiga jenis token ini tidak hanya berfungsi sebagai indikator pencapaian, tetapi juga mengkategorikan pemain berdasarkan kecenderungan interaksi yang ditunjukkan selama permainan, yaitu “paling aktif”, “paling terbuka”, dan “paling tulus”. Sistem kategorisasi ini dirancang bukan sebagai penentu menang atau kalah, melainkan sebagai bentuk penghargaan terhadap kualitas dan proses interaksi yang terjadi.



Gambar 8. Poin/Token

9) Petunjuk Permainan

Petunjuk permainan berfungsi sebagai panduan utama yang membantu pemain memahami alur dan mekanisme *board game* “Langkah Pulang”. Isi petunjuk mencakup persiapan permainan, struktur giliran bermain, kondisi akhir permainan, serta tips pendukung kelancaran interaksi yang disajikan secara rinci untuk meminimalkan kesalahpahaman selama permainan berlangsung.



Gambar 9. Petunjuk Permainan

b. Media Bauran

Sebagai pendukung tahap *launching*, dirancang beberapa media bauran yang berfungsi untuk memperkenalkan *board game* "Langkah Pulang" kepada target audiens secara informatif dan persuasif. Media-media ini dirancang dengan mempertahankan konsistensi visual yang selaras dengan identitas keseluruhan permainan.

Poster berukuran A2 (40 x 60 cm) dirancang sebagai media komunikasi visual yang sekaligus bersifat edukatif. Poster pertama menampilkan ilustrasi keluarga yang bersama-sama menyusun potongan puzzle berbentuk rumah, sebagai simbol bahwa hubungan keluarga dibangun secara bertahap melalui kontribusi setiap anggotanya. Poster kedua menampilkan adegan interaksi keluarga yang menekankan bahwa kedekatan emosional terbentuk melalui komunikasi dua arah dan kehadiran emosional yang nyata, bukan sekadar kebersamaan secara fisik.

Infografis dirancang dalam dua seri berukuran 40 x 160 cm yang saling berkesinambungan. Infografis pertama menyajikan informasi mengenai cara membangun kedekatan antara orang tua dan remaja secara ringkas dan bertahap, sementara infografis kedua mengarahkan audiens pada *board game* sebagai solusi konkret dari permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya. Kesinambungan kedua infografis dijaga melalui konsistensi elemen desain sehingga terbaca sebagai satu kesatuan alur komunikasi.

X-banner berukuran 60 x 160 cm berfungsi sebagai media promosi awal yang menyajikan informasi singkat namun esensial mengenai permainan. Media ini dilengkapi dengan call to action berupa kalimat "Ayo mulai langkah pulangmu" untuk mendorong ketertarikan audiens lebih lanjut. Ukuran yang dipilih mempertimbangkan aspek keterbacaan dalam ruang publik sehingga pesan dapat diterima dengan cepat dari jarak tertentu.

Merchandise yang dirancang meliputi t-shirt, scarf, stiker, sticker pack, dan keychain bertema *board game*. Selain sebagai alat promosi, merchandise ini berfungsi untuk memperluas jangkauan informasi mengenai permainan melalui penggunaan dalam kehidupan sehari-hari. Setiap item dirancang dengan mempertahankan kesatuan ilustrasi, warna, dan gaya visual yang mencerminkan identitas *board game* "Langkah Pulang" agar mudah dikenali oleh audiens. memperluas jangkauan informasi mengenai permainan melalui penggunaan dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 10. Media Bauran

KESIMPULAN

Board game "Langkah Pulang" dirancang sebagai media interaktif yang menghadirkan ruang komunikasi yang terbuka, santai, dan menyenangkan melalui pendekatan gamifikasi, guna mendorong terbentuknya kedekatan emosional antara orang tua dan anak remaja. Media pendukung seperti poster, infografis, media sosial, dan merchandise turut melengkapi perancangan ini untuk memperluas jangkauan informasi sekaligus memperkuat identitas visual secara keseluruhan. Rangkaian media yang dirancang tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai upaya membangun kesadaran orang tua dan remaja akan pentingnya ikatan emosional dalam kehidupan pribadi dan sosial. Pendekatan yang disesuaikan dengan karakteristik target audiens diharapkan dapat memudahkan terciptanya interaksi yang bermakna dan mempererat hubungan antara orang tua dan anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur penulis haturkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga artikel ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulis menyadari bahwa keberhasilan dalam menyusun artikel ini tidak lepas dari dukungan dan keterlibatan berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya, pertama kepada Allah SWT atas segala kemudahan yang telah diberikan, kepada orang tua yang selalu hadir dengan doa dan dukungan tanpa henti, serta kepada para narasumber dari kalangan psikolog, orang tua, dan remaja yang telah bersedia meluangkan waktu dan berbagi pengalaman selama proses pengumpulan data berlangsung. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada seluruh audiens yang turut berpartisipasi, dosen pembimbing, serta semua pihak yang telah memberikan kontribusi dalam penyelesaian artikel ini. Penulis berharap hasil penelitian dan perancangan ini dapat memberi manfaat nyata

bagi pengembangan media interaktif serta mendukung peningkatan kualitas hubungan emosional antara orang tua dan anak remaja

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, D. dan Primanita, R. Y. (2023). Motivasi Belajar Ditinjau Dari Parental Bonding Pada Remaja di Boarding School Sumatera Barat. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 8097-8104.
- Ansori, M. W. dan Abidin, M. R. (2021). Perancangan board game kewania serial adventurer sebagai parental bonding tool. *Jurnal Barik*, 2(2), 16–30.
- Audria, G. (2024). Perancangan Board Game Sebagai Media Untuk Melestarikan Kue Tradisional Nusantara Kepada Anak-anak (Vol. 03, Issue 01).
- Ikrima, N. dan Khoirunnisa, R. N. (2021). Hubungan antara attachment (kelekatan) orang tua dengan kemandirian emosional pada remaja jalanan. *Character Jurnal Penelitian Psikologi*, 8(9), 37-47.
- Maharani, G. B. (2025). Kedekatan Emosional Dengan Orang Tua dan Pengaruhnya Terhadap Kesehatan Mental Remaja. Kompasiana, dalam <https://www.kompasiana.com/gabriellabintang5765/677d169034777c4d470ad243/kedekatan-emosional-dengan-orang-tua-dan-pengaruhnya-terhadap-kesehatan-mental-remaja>. 3 April 2025.
- Soewardikoen, D. W. (2021). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT Kanisius