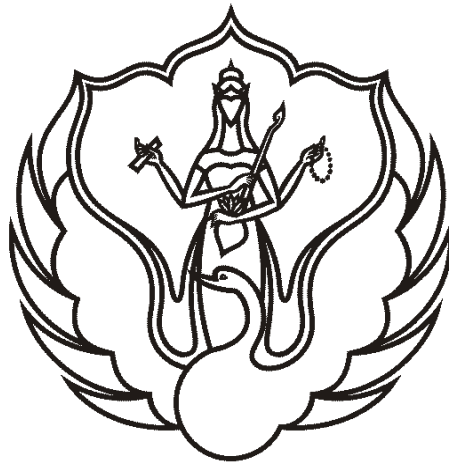


**PERANCANGAN MEDIA BERMAIN ANAK  
BERBASIS *TABLETOP ROLE PLAYING GAMES*  
DALAM USAHA MENINGKATKAN KUALITAS  
INTERAKSI ORANG TUA DAN ANAK**



**SKRIPSI**

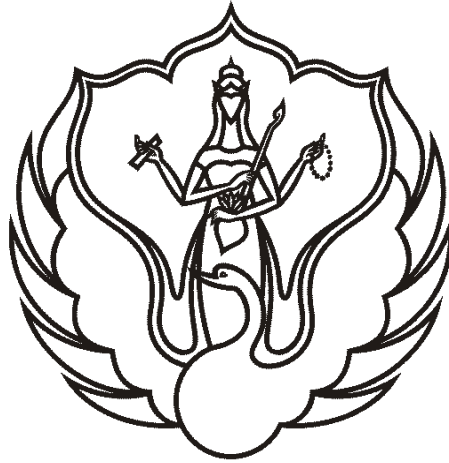
Oleh :

**Alija Bintang Kautsar**

**NIM 1910143027**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN PRODUK  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
GENAP 2026**

**PERANCANGAN MEDIA BERMAIN ANAK  
BERBASIS *TABLETOP ROLE PLAYING GAMES*  
DALAM USAHA MENINGKATKAN KUALITAS  
INTERAKSI ORANG TUA DAN ANAK**



**PERANCANGAN**

Oleh :

**Alija Bintang Kautsar**

**1910143027**

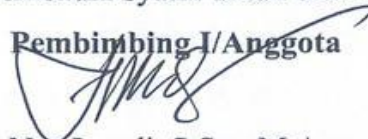
Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Desain Produk  
2026

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul:

**PERANCANGAN MEDIA BERMAIN ANAK BERBASIS *TABLETOP ROLE PLAYING GAMES* DALAM USAHA MENINGKATKAN KUALITAS INTERAKSI ORANG TUA DAN ANAK** diajukan oleh Alija Bintang Kautsar NIM 1910143027, Program Studi S-1 Desain Produk, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal **19 Juni 2026** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

**Pembimbing I/Anggota**



Nor Jayadi, S.Sn., M.A.

NUPTK 2137753654130163

**Pembimbing II/Anggota**



Nandang Septian, S.Ds., M.Ds.

NUPTK 5258774675130173

**Cognate/Ketua**



Sekar Adita, S.Sn., M.Sn.

NUPTK 4057765666231043

**Mengetahui,**

**Dekan Fakultas Seni Rupa**

**Institut Seni Indonesia Yogyakarta**

Muharrad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NUPTK 0351748649130073



**Koordinator Program Studi**



Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn.

NUPTK 7253742643130063

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulisan Tugas Akhir yang berjudul **PERANCANGAN MEDIA BERMAIN ANAK BERBASIS *TABLETOP ROLE PLAYING GAMES* DALAM USAHA MENINGKATKAN KUALITAS INTERAKSI ORANG TUA DAN ANAK** dapat diselesaikan. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana S-1 pada Program Studi Desain Produk di Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki masih terbatas, sehingga karya ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan adanya masukan, kritik, serta saran yang membangun demi penyempurnaan Tugas Akhir ini. Besar harapan penulis agar karya ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak.

Yogyakarta, 19 Juni 2026

Penulis,  
Alija Bintang Kautsar  
NIM 1910143027

## UCAPAN TERIMA KASIH

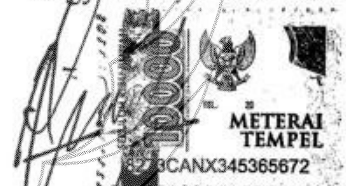
Dalam proses penyelesaian perancangan karya tulis dan perancangan karya ini penulis banyak dibantu oleh beberapa pihak. Bersamaan dengan hal tersebut penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih terbesar kepada :

1. Endro Tri Susanto, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Produk Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Nor Jayadi, S.Sn. M.A. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan banyak masukan juga bantuan dalam proses rancangan Tugas Akhir ini.
3. Nandang Septian, S.Ds., M.Ds. selaku dosen wali juga dosen pembimbing II yang juga banyak memberikan masukan dan bantuan terkait proses rancangan Tugas Akhir ini.
4. Seluruh staf Program Studi Desain Produk yang telah banyak memberikan bantuan terhadap proses penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Ayahanda Arfan Sentono dan Ibunda Budiarti yang telah memberikan motivasi juga mendukung setiap proses perkuliahan penulis.
6. Putri Intan Margareta yang selalu ada memberikan semangat dan bantuan secara langsung maupun tidak langsung selama proses perumusan Tugas Akhir ini juga banyak aspek dalam hidup penulis.
7. Fathan Khalaf, Nur Mathias, Dimitra Ihsandi Amru, Muhammad Azra, juga teman yang berjuang sampai akhir Rifqi Santosa, Fachrul, dan Priyango sudah membantu banyak sekali setiap aspek untuk menunjang proses tugas akhir ini.
8. Seluruh kawan dan sahabat Jurusan Desain Produk yang selalu memberi semangat dan dukungan selama proses perumusan Tugas Akhir ini.

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN  
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA**

Penulis menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul **“PERANCANGAN MEDIA BERMAIN ANAK BERBASIS *TABLETOP ROLE PLAYING GAMES* DALAM USAHA MENINGKATKAN KUALITAS INTERAKSI ORANG TUA DAN ANAK”** ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Produk Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Se jauh pengetahuan penulis, karya ini bukan merupakan hasil plagiasi, tiruan, maupun publikasi dari skripsi atau tugas akhir yang telah diterbitkan atau digunakan sebelumnya untuk memperoleh gelar akademik di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi lainnya, kecuali pada bagian yang secara jelas telah dicantumkan sumber rujukannya sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 19 Juni 2026



Penulis,

Alija Bintang Kautsar

NIM 1910143027

## PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Penulis menyatakan bahwa Tugas Akhir Perancangan dengan judul **“PERANCANGAN MEDIA BERMAIN ANAK BERBASIS *TABLETOP ROLE PLAYING GAMES* DALAM USAHA MENINGKATKAN KUALITAS INTERAKSI ORANG TUA DAN ANAK”** adalah sebuah karya tulis ilmiah yang didasarkan penelitian yang telah dilakukan penulis. Perancangan ini adalah asli karya penulis dan dengan cara pengutipan yang sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Dengan ini penulis menyatakan persetujuan perancangan ini untuk dipublikasikan sebagai karya ilmiah.



Yogyakarta, 19 Juni 2026

Handwritten signature of the author, Alija Bintang Kautsar.

Penulis,

Alija Bintang Kautsar

NIM/1910143027

**PERANCANGAN MEDIA BERMAIN ANAK BERBASIS *TABLETOP*  
*ROLE PLAYING GAMES* DALAM USAHA MENINGKATKAN KUALITAS  
INTERAKSI ORANG TUA DAN ANAK**

**ABSTRAK**

Kemudahan akses pada perangkat digital memberikan efek samping pada masyarakat terkhusus generasi muda. Terjadi fenomena “*Ipad Kids*” sebagai efek samping terhadap penggunaan perangkat digital yang menyebabkan sulit berkembangnya bentuk kecerdasan anak karena kelebihan stimulasi membentuk interaksi yang buruk antara orang tua dan anak, maka tugas penting bagi orang tua untuk lebih berhati-hati dan lebih rasional dalam menimbang informasi yang masuk bagi kelangsungan pertumbuhan anak yang baik. Tujuan perancangan ini adalah menghasilkan permainan papan dengan model permainan peran meja yang mampu menjembatani interaksi antara orang tua dan anak yang memuat aspek seperti edukasi juga rekreasi, sehingga terciptanya peningkatan signifikan atas kualitas interaksi di antara orang tua dan anak. Perancangan ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif untuk mendalami emosi dan reaksi dari responden dalam hal ini orang tua dan anak dengan hasil yang deskriptif juga bekerja sama langsung dengan psikolog dalam memperhitungkan nilai perkembangan saat proses observasi berlangsung. Rancangan ini menghasilkan produk mainan ramah keluarga berbasis *tabletop role playing games* sebagai upaya meningkatkan kualitas interaksi orang tua dan anak.

**Kata Kunci :** anak, interaksi, orang tua, permainan papan, permainan peran meja

**DESIGN OF CHILDREN'S PLAY MEDIA BASED ON TABLETOP  
ROLE-PLAYING GAMES TO IMPROVE THE QUALITY OF  
PARENT-CHILD INTERACTIONS**

**ABSTRACT**

*Ease of access to digital devices has had adverse effects on society, especially the younger generation. The "iPad Kids" phenomenon, a side effect of digital device use, has hindered the development of children's intelligence due to excessive stimulation, which creates poor parent-child interactions. Therefore, it is crucial for parents to be more careful and rational in considering incoming information for the sake of their children's healthy growth. The objective of this design is to create a board game modeled after a tabletop role-playing game that can bridge the interaction between parents and children, incorporating both educational and recreational aspects, thereby significantly improving the quality of their interactions. This design uses a qualitative research approach to explore the emotions and reactions of respondents, specifically parents and children, with descriptive results. The research also collaborates directly with psychologists to explain developmental values during the observation process. This design produces a family-friendly toy product based on tabletop role-playing games as an effort to improve the quality of parent-child interactions.*

**Key Words :** board games, children, interaction, parents, tabletop role-playing games

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....</b>	<b>iv</b>
<b>PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Tujuan dan Manfaat.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>8</b>
A. Tinjauan Produk.....	8
B. Perancangan Terdahulu.....	9
C. Produk Terdahulu.....	15
D. Landasan Teori.....	18
<b>BAB III METODE PERANCANGAN.....</b>	<b>65</b>
A. Metode Perancangan.....	65
B. Tahapan Perancangan.....	69
C. Metode Pengumpulan Data.....	70
<b>BAB IV PROSES KREATIF.....</b>	<b>94</b>
A. Design Problem Statement.....	94
B. Brief Design.....	95
C. Image/Mood Board.....	96
D. Kajian Material dan Gaya.....	98
E. Sketsa/Proses Desain.....	98

F. Desain Terpilih.....	109
G. Konsep Permainan.....	130
H. Proses Produksi.....	131
I. Hasil Uji Coba Prototype.....	133
J. Branding.....	139
K. Biaya Produksi.....	144
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>146</b>
A. Kesimpulan.....	146
B. Saran.....	147
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>148</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>151</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sekelompok Orang Bermain Dungeons and Dragons.....	15
Gambar 2.2 Permainan Papan Dragomino.....	16
Gambar 2.3 Permainan Papan Heroscape.....	17
Gambar 2.4 Media Bermain sebagai Media Belajar dan Interaksi.....	23
Gambar 2.5 Buku Dungeons & Dragons.....	24
Gambar 2.6 Model Peta TTRPG.....	27
Gambar 2.7 Token TTRPG.....	28
Gambar 2.8 Bahan PLA.....	32
Gambar 2.9 Bahan Karton.....	32
Gambar 2.10 Bahan Kertas Karton.....	33
Gambar 2.11 Bahan ABS.....	34
Gambar 2.12 Bahan Kayu Lapis.....	34
Gambar 2.13 Keadaan Respon Anak Saat Bermain TTRPG.....	35
Gambar 2.14 Keadaan Interaksi Antar Pemain dan Terhadap Produk.....	36
Gambar 2.15 Pemain Berinteraksi Terhadap Mekanik Permainan.....	37
Gambar 2.16 Interaksi Pemain.....	39
Gambar 2.17 Perbandingan Tangan Anak dengan Token Permainan Papan.....	46
Gambar 2.18 Perbandingan Cara Interaksi Ukuran Tubuh Terhadap Token Antara Anak-anak dan Orang Dewasa.....	47
Gambar 2.19 Ukuran Permainan Papan.....	48
Gambar 2.20 Perbandingan Tubuh Anak-anak dan Dewasa.....	49
Gambar 2.21 Antropometri Orang Tua dan Anak.....	49
Gambar 2.22 Perbandingan Ukuran Objek dengan Subjek.....	51
Gambar 2.23 Produk TTRPG dengan Kombinasi Gaya.....	54
Gambar 2.24 TTRPG dengan Tema Whimsical Fantasy.....	55
Gambar 2.25 Sistem Ubin Heksagonal.....	56
Gambar 2.26 Referensi Token dan Kartu.....	56
Gambar 2.27 Plywood dan PLA Durabilitas dan Fleksibilitas.....	57
Gambar 2.28 Visual Permainan Papan pada Anak dengan Kompleksitas Rendah.....	59
Gambar 2.29 Amplas dan Cat Primer.....	60
Gambar 2.30 Cat Akrilik.....	61

Gambar 2.31 Water-based Clear Coat.....	61
Gambar 2.32 Telescoping Box.....	62
Gambar 2.33 Magnetic Box.....	63
Gambar 2.34 Mailer box.....	64
Gambar 3.1 Design Thinking Method.....	65
Gambar 4.1 Visual Board.....	96
Gambar 4.2 Component Detailed Board.....	96
Gambar 4.3 Interaction Moodboard.....	97
Gambar 4.4 Material Moodboard.....	97
Gambar 4.5 Sketsa Alternatif Heksagonal 1.....	99
Gambar 4.6 Sketsa Alternatif Heksagonal 2.....	99
Gambar 4.7 Sketsa Alternatif Heksagonal 3.....	100
Gambar 4.8 Sketsa Alternatif Heksagonal 4.....	100
Gambar 4.9 Sketsa Alternatif Heksagonal 5.....	101
Gambar 4.10 Sketsa Alternatif Persegi 1.....	101
Gambar 4.11 Sketsa Alternatif Persegi 2.....	102
Gambar 4.12 Sketsa Alternatif Persegi 3.....	102
Gambar 4.13 Sketsa Alternatif Persegi 4.....	103
Gambar 4.14 Sketsa Alternatif Persegi 5.....	103
Gambar 4.15 Sketsa Alternatif Lingkaran 1.....	104
Gambar 4.16 Sketsa Alternatif Lingkaran 2.....	104
Gambar 4.17 Sketsa Alternatif Lingkaran 3.....	105
Gambar 4.18 Sketsa Alternatif Lingkaran 4.....	105
Gambar 4.19 Sketsa Alternatif Lingkaran 5.....	106
Gambar 4.20 Sketsa Kursi.....	107
Gambar 4.21 Sketsa Meja Tinggi.....	107
Gambar 4.22 Sketsa Meja Leseh.....	108
Gambar 4.23 Alternatif Sketsa Meja dan Kursi.....	108
Gambar 4.24 Desain Heksagonal Terpilih.....	111
Gambar 4.25 Desain Persegi Terpilih.....	112
Gambar 4.26 Desain Lingkaran Terpilih.....	113

Gambar 4.27 Playboard 3D Model 1.....	114
Gambar 4.28 Playboard 3D Model 2.....	115
Gambar 4.29 Playboard 3D Model 3.....	115
Gambar 4.30 Meja Kursi 3D Model.....	116
Gambar 4.31 Cover dan Halaman 1 Modul Main.....	117
Gambar 4.32 Halaman 2-3.....	118
Gambar 4.33 Halaman 4-5.....	118
Gambar 4.34 Halaman 6-7.....	119
Gambar 4.35 Halaman 8-9.....	119
Gambar 4.36 Halaman 10-11.....	120
Gambar 4.37 Halaman 12-13.....	120
Gambar 4.38 Halaman 14-15.....	121
Gambar 4.39 Halaman 16 dan Cover Belakang.....	121
Gambar 4.40 Gambar Kerja 1.....	122
Gambar 4.41 Gambar Kerja 2.....	123
Gambar 4.42 Gambar Kerja 3.....	124
Gambar 4.43 Gambar Kerja 4.....	125
Gambar 4.44 Gambar Kerja 5.....	126
Gambar 4.45 Gambar Kerja 6.....	127
Gambar 4.46 Gambar Kerja 7.....	128
Gambar 4.47 Gambar Kerja 8.....	129
Gambar 4.48 Uji Coba Main dengan Orang Tua dan Anak.....	138
Gambar 4.49 Uji Coba Penempatan Papan Permainan di Atas Meja.....	139
Gambar 4.50 Logo Veoma's Board.....	140
Gambar 4.51 Logo Patch Paw Party.....	140
Gambar 4.52 Font Brand.....	141
Gambar 4.53 Visual Poster.....	141
Gambar 4.54 Visual X Banner.....	142
Gambar 4.55 Visual Packaging Papan Permainan.....	142
Gambar 4.56 Visual Packaging Set Permainan.....	143

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Produk TTRPG untuk Anak.....	9
Tabel 2.2 Penelitian Terhadap Pengaruh TTRPG Terhadap Psikologi.....	13
Tabel 2.3 Klasifikasi Usia Anak-anak berdasarkan NICHD.....	18
Tabel 2.4 Perbandingan Dimensi Tangan Anak-anak dan Dewasa.....	41
Tabel 2.5 Ukuran Bagian Tubuh Antara Orang Tua dan Anak-anak.....	50
Tabel 2.6 Ukuran Respon Subjek Terhadap Objek.....	51
Tabel 2.7 Klasifikasi Gaya pada Permainan Papan.....	53
Tabel 2.8 Material Berdasarkan Kriteria Durabilitas pada Anak.....	58
Tabel 3.1 Wawancara Responden 1.....	71
Tabel 3.2 Wawancara Responden 2.....	73
Tabel 3.3 Wawancara Responden 3.....	78
Tabel 3.4 Wawancara Responden 4.....	81
Tabel 3.5 Wawancara Responden 5.....	84
Tabel 3.6 Hasil observasi.....	89
Tabel 4.1 Skala Penilaian.....	109
Tabel 4.2 Decision Analysis Matrix Papan Permainan.....	110
Tabel 4.3 Matriks Proses Produksi.....	131
Tabel 4.4 Matriks Uji Coba Meja dan Kursi.....	133
Tabel 4.5 Matriks Uji Coba Papan Permainan.....	133
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Interaksi Orang Tua dan Anak Berdasarkan Interaksi Subjek Terhadap Produk.....	135
Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Interaksi Orang Tua dan Anak Berdasarkan Interaksi Antar Pemain.....	137
Tabel 4.8 Daftar Biaya Bahan Baku Produksi.....	144
Tabel 4.9 Daftar Biaya Jasa Mesin.....	145
Tabel 4.10 Biaya Produksi Komprehensif.....	145

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar konsultasi.....	151
2. Duplikat Lembar Konsep.....	153
3. Biodata Penulis.....	156



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Komunikasi yang memiliki arti proses pemberian dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih dengan maksud agar pesan dapat dipahami. Namun lebih dari itu terjalinnya interaksi yang berangkat dari komunikasi yang baik lebih berharga. Ikatan yang dibangun lebih intim, personal, dan dua arah. Nilai dari interaksi sendiri adalah proses hubungan yang sudah dalam tahap saling memengaruhi melalui berbagai tindakan dan melibatkan proses komunikasi lebih kompleks di dalamnya. Menariknya proses ini tidak sepenuhnya berlaku jika “pesan” tidak sampai dan dapat dipahami, baik dengan faktor internal atau eksternal. Hubungan komunikasi dan interaksi idealnya yang paling utama tumbuh dari lingkungan keluarga. Orang tua bertanggung jawab penuh atas kehadirannya sebagai sosok yang melakukan proses ini pertama kali, baik verbal atau non-verbal. Anak tumbuh dengan proses interaksi yang terjalin dengan baik tapi yang terjadi masih ada 80% anak di Indonesia kehilangan sosok ayah dalam hal ini perannya sebagai subjek interaksi dan komunikasi, atau 7 dari 10 orang tua di Amerika yang merasa tidak dekat dengan anaknya karena kekhawatiran berlebih akan cara menyampaikan informasi sensitif. Faktor hambatan komunikasi adalah sebagai berikut ; kesibukan dan perbedaan waktu, perbedaan pandangan dan generasi, keterbatasan adaptasi teknologi, psikis. (Novi Azizatul Rohmah, Vara Aulia Atmadja, Erza Putri Finola Sari, 2024). Sebagai individu yang pernah berada dalam posisi sebagai anak dan akan menjadi orang tua, fenomena besar yang menjadi faktor baru berkurangnya komunikasi orang tua dan anak terjadi akibat berkembangnya dunia digital saat ini adalah, *Ipad Kids*.

Berdasarkan data BPS (Badan Pusat Statistik) pada tahun 2022, secara total ada 33,44% anak usia dini di Indonesia telah menggunakan gawai. Jumlah tersebut terbagi menjadi pengguna anak berusia 0-4 tahun sebanyak 25,5% dan usia 5-6 tahun sebanyak 52,76%. Sedangkan total anak yang telah mengakses

internet adalah 24,96%, dengan pengakses usia 0-4 tahun sebanyak 18,79% dan pengakses usia 5-6 sebanyak 39,97%. (Data BPS ditautkan oleh Tim PPID Ditbalnak, 2023). Bisa dibayangkan bahwa jika dihitung pada data tahun tersebut dalam Badan Pusat Statistik terdapat total 44.000 anak di bawah umur 9 tahun yang jika dihitung berdasarkan persentase di atas terdapat sekitar 16.000 anak di bawah umur yang diantaranya sudah bisa mengakses internet dan mengalami ketergantungan akan gawai. Tidak hanya di Indonesia, fenomena ini terjadi di berbagai belahan dunia dengan akses terhadap gawai yang besar juga akses internet yang baik, Amerika misalnya. Anak-anak di Amerika menghabiskan 35% lebih sedikit waktu untuk bermain keluar yang mana angka ini 2 kali lebih rendah daripada orang tua pada masanya. Pengguna gawai pada usia dini di sana menghabiskan sebanyak 5-7 jam rata-rata. Hal ini bukan batas yang ideal untuk anak-anak menggunakan gadget karena untuk anak usia dini adalah kurang dari 1 jam untuk anak 2 tahun ke bawah dan 2 jam maksimal untuk anak 2-17 tahun, jauh lebih baik jika penggunaan gawai kurang dari batas waktu yang direkomendasikan. Bisa dibayangkan bahwa penurunan ini sangat signifikan meskipun ini sudah dibagi dengan layaknya sistem dan fasilitas pendidikan di sana (Rachel Pak dalam artikel *Ipad Kids: A Generation in Danger*, 2023). Angka ini masih bisa terus berkembang dengan cepatnya digitalisasi berjalan.

Dampak dari ketergantungan gawai sudah bisa dirasakan dengan nyata. Keterlambatan berbahasa, misalnya. Besarnya durasi penggunaan gawai yang diberikan kepada anak membuat anak mengalami kurangnya interaksi sehingga bahasa yang digunakan tidak sampai pada anak. Hasilnya akan terasa pada lingkungan sosial anak, parahnya anak akan merasa minder dan takut untuk berinteraksi. Pola tingkah laku anak akan berubah seiring dengan pola interaksi tidak berjalan dengan baik yang pengaruhnya pada emosi anak yang tidak stabil. Dampak lain terjadi pada gangguan fungsi prefrontal cortex anak. Dengan anak kecanduan gadget, otak pada anak dapat mensekresi hormon dopamin secara berlebihan yang dapat mengakibatkan fungsi *prefrontal cortex* menjadi terganggu. Hal ini dapat mempengaruhi wilayah dalam otak—secara negatif yang mengendalikan emosi, regulasi diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan, dan

prinsip-prinsip moral lainnya (Vivaldhi Aurel Ramadhan, 2023). Banyak anak yang terpapar gawai secara berlebihan tumbuh menjadi anak yang cenderung mengalami kesulitan dalam berinteraksi, termasuk kepada orang tua anak. Tingginya durasi terhadap gawai, menghilangkan perhatian anak kepada orang lain. Sampai pada penelitian bahwa anak yang memiliki intensitas tinggi pada gawai yang digunakan anak berpengaruh pada kemampuan anak untuk membaca wajah orang lain dan menurunkan kemampuan sosial yang ironisnya berdampak pada perkembangan empati. Interaksi secara langsung dibutuhkan seseorang untuk memahami isyarat non-verbal. Sampai anak mengembangkan bahasa, maka semua bentuk komunikasi bersifat non-verbal. Artinya anak harus melihat wajah orang tua untuk bisa menangkap arti dari ekspresi yang dihasilkan. Interaksi dua arah sangat penting untuk perkembangan otak anak (Charles Nelson yang dikutip oleh UNICEF, 2024).

Setelah keterangan di atas, penulis, menggarisbawahi tentang pola interaksi yang berkurang antara anak dan orang tua juga anak dengan orang lain. Menciptakan kepribadian anak dengan emosi yang tidak stabil, perilaku buruk karena terjamah konten kurang mendidik dari internet, kecanduan, dan bahkan sampai berkurang jauhnya rasa empati anak terhadap perasaan orang lain menjadi hal yang sangat ironis dan semua ini tercipta karena peran orang tua yang pastinya menjadi kunci utama dalam tumbuh kembang anak. Dengan melihat data yang sudah dijabarkan, sederhananya orang tua yang secara sadar memberikan fasilitas tersebut kepada anaknya. Orang tua mempunyai beberapa alasan terhadap sikapnya dengan memberi fasilitas gadget pada anak adalah agar anak tidak tantrum, membantu anak agar cepat tidur dan memudahkan anak untuk ingin memakan makanannya, dan memberikan waktu bagi orang tua untuk bisa mengerjakan pekerjaan (Hudaya, 2018). Kurangnya waktu luang untuk anak membuat orang tua mengambil jalan pintas dengan memberikan gawai sebagai solusi agar anak tidak merasa bosan.

Orang tua dan anak seharusnya bersinergi dengan baik. menjalin interaksi secara langsung perlu diutamakan namun merasa khawatir terhadap teknologi juga harus dihindari. Penggunaan gawai yang bijak juga menjadi solusi untuk

masalah ini, namun pengurangan durasi dalam penggunaan gawai saja tidak cukup. Anak perlu distimulasi dengan baik dan hal ini adalah peran utama orang tua. Salah satunya adalah dengan bermain bersama anak. Melakukan aktivitas yang rekreatif, bersenang-senang atau berolahraga bisa menjadi pilihan. Anak memerlukan sentuhan secara fisik terhadap banyaknya wujud yang ada di dunia luar yang nantinya akan berdampak pada perkembangan pengetahuan anak dan meningkatkan empati serta kepedulian anak. Oleh karena itu adanya media bermain yang baik menjadi solusi yang adaptif untuk membangun pola interaksi dan komunikasi yang baik antara orang tua dan anak.

*Tabletop role playing games*, menawarkan konsep bermain yang bekerja secara efektif menjadi mediator interaksi antara orang tua dan anak. Melihat pada aspek-aspek utamanya yaitu, Permainan ini memiliki aspek utama yaitu, bermain peran, interaksi pemain, sistem dan aturan, narasi kolaboratif, dan yang terpenting adalah improvisasi. Aspek-aspek ini membantu anak menstimulasi beberapa bentuk kecerdasan pada anak seperti, kecerdasan emosional dan kemampuan kognitif. Hal ini didasarkan pada cara bermainnya juga yang memberikan kebebasan bagi pemain untuk menggambarkan karakternya sebebaskan-bebasnya, bermain peran terhadap karakternya, menilai baik dan buruk dari segala situasi selama kampanye berjalan, konsekuensi dari setiap tindakan, dan kerjasama. Permainan ini bukanlah perlombaan, namun mengutamakan kerjasama kolektif dalam satu tim yang baik untuk mencapai tujuan. Nilai-nilai tersebut mereferensikan dunia nyata, namun karena disimbolisasikan maka pembelajaran akan mudah sampai tanpa mendapat resiko luka pada anak yang terlalu besar, hal ini juga berarti menurunkan beban kekhawatiran orang tua terhadap keputusan dan keinginan anaknya.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan rangkaian latar belakang masalah di atas, penulis mampu merumuskan masalahnya, sebagai berikut :

Bagaimana perancangan *tabletop role playing games* (permainan peran meja) yang mampu menjadi alternatif untuk membantu meningkatkan kualitas hubungan interaksi dan komunikasi antara orang tua dan anak sekaligus memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi keluarga?

## **C. Batasan Masalah**

Untuk menghindari distraksi pada proses perancangan ini dan tetap dalam koridor pengkaryaan sesuai dengan kaidah dan sampai pada tujuannya, maka dibutuhkan batasan-batasan tertentu, sebagai berikut :

1. Usia target dalam hal ini adalah anak berusia 6-9 tahun.
2. Rancangan mewajibkan orang tua dan anak sebagai subjek utama, anggota keluarga lain yang dalam arti ini tidak mengasuh secara langsung tidak menjadi subjek.
3. Pengkaryaan fokus pada konsep permainan peran meja bukan genre atau konsep permainan yang lain.

## **D. Tujuan dan Manfaat**

Rancangan ini memiliki manfaat dan tujuan sebagai berikut :

### **1. Tujuan**

- a. Membangun, memperkuat, atau memperbaiki pola interaksi antara orang tua dan anak.
- b. Menstimulasi kemampuan intelektual anak, merangsang kepekaan, dan kemampuan emosi serta kecerdasan lain pada anak agar tumbuh dengan emosi yang baik dan pola interaksi yang baik kepada orang lain.
- c. *Tabletop Role Playing Games* sebagai konsep permainan alternatif yang efektif membantu pola interaksi orang tua dan anak.

## 2. Manfaat

### a. Bagi Mahasiswa

- 1) Sebagai referensi pembelajaran permainan alternatif untuk merangsang kemampuan anak.
- 2) Memahami proses perancangan dan membantu menyempurnakan kerangka berpikir mahasiswa.

### b. Bagi Institusi

- 1) Referensi materi mengenai konsep permainan yang dalam pendekatannya secara psikologis antara orang tua dan anak.
- 2) Tambahan koleksi karya ilmiah sebagai referensi bacaan baru untuk perpustakaan.

### c. Bagi Masyarakat

- 1) Menambah wawasan tentang cara yang baik untuk meningkatkan interaksi dan komunikasi antara orang tua dan anak.
- 2) Pemilihan model permainan yang sesuai dan ramah anak untuk membantu proses jalannya meningkatkan interaksi dan komunikasi orang tua dan anak.