

Board Game Sebagai Media Komunikasi Visual Pendekatan Hubungan Harmonis Keluarga Antar Orang Tua Dan Anak

Conny Rahmatilani¹, Mukhsin Patriansah²

^{1,2} *Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya
Universitas Indo Global Mandiri, Jl. Jend. Sudirman No.62 Km.4, 20 ilir, Kota Palembang
Email Korespondensi : connyrahmatilani05@gmail.com*

ABSTRACT

Time with family is hard to come by if parents are busy working, making parents pay less attention to the importance of inviting their children to play games. Parents should set aside some of their time to get together and play games together. There are many benefits from playing with children, one of which is that the relationship between parents and children will be closer and they can learn to work together. The more time you spend with your family, the stronger the bonds that are formed to get to know each other's characters, and can train children's abilities. One medium that can increase harmony in the family is a board game. Board Game is a type of game in which one of the components is a square sheet like a board whose materials can vary, but generally made of thick cardboard, such as Monopoly, Chess, Ludo and Snakes and Ladders. Board Game is a game that is suitable to be played with all family members, and can help improve family harmony. The design of the Board Game that will be designed is a Board Game that can be played with family members which aims to increase harmony in the family by giving punishments for each card that the player members get when playing the Board Game. The punishment given contains positive things for every player.

Keywords: *Harmonious Family, Board Game, Game*

ABSTRAK

Waktu Bersama keluarga memang sulit didapatkan jika orang tua sibuk bekerja, membuat orang tua kurang memperhatikan pentingnya mengajak anak bermain game. Orang tua harus menyisihkan sedikit waktu mereka untuk berkumpul dan bermain game bersama. Banyak manfaat dari bermain dengan anak, salah satunya hubungan orang tua dan anak akan semakin erat dan bisa belajar bekerja sama. Semakin sering menghabiskan waktu bersama keluarga maka semakin kuat ikatan yang terbentuk untuk lebih mengenal karakter masing-masing, dan bisa melatih kemampuan anak. Salah satu media yang bisa meningkatkan keharmonisan dalam keluarga adalah *Board Game*. *Board Game* adalah suatu jenis permainan yang salah satu komponennya adalah lembaran persegi seperti papan yang bahannya bisa bermacam-macam, tapi umumnya dari karton tebal, seperti Monopoli, Catur, Ludo, dan Ular Tangga. *Board Game* adalah Permainan yang cocok untuk dimainkan bersama seluruh anggota keluarga, dan dapat membantu dalam meningkatkan keharmonisan keluarga. Perancangan *Board Game* yang akan dirancang adalah *Board Game* yang dapat di mainkan bersama anggota keluarga yang bertujuan untuk meningkatkan keharmonisan dalam keluarga dengan memberikan hukuman-hukuman di setiap kartu yang di dapatkan anggota pemain ketika bermain *Board Game* tersebut. Hukuman yang diberikan mengandung hal positif bagi setiap pemain.

Kata Kunci: *Keluarga Harmonis, Board Game, Permainan*

PENDAHULUAN

Keluarga adalah tempat terpenting bagi kehidupan dan proses belajar yang menentukan kualitas kehidupan setiap anggotanya, baik sebagai orang tua maupun anak. Keluarga merupakan tempat anak memulai belajar dari setiap pengalaman yang dilaluinya. Adapun menurut Safrudin, 2015:15 : "Keluarga adalah suatu kelompok sosial yang ditandai oleh tempat tinggal bersama, kerjasama ekonomi, dan reproduksi yang dipersatukan oleh pertalian perkawinan atau adopsi yang disetujui secara sosial, yang saling berinteraksi sesuai dengan peranan-peranan sosialnya".

Keluarga harmonis adalah keluarga yang bahagia, ditandai oleh berkurangnya ketegangan, kekecewaan, dan puas terhadap seluruh keadaan dan keberadaan dirinya yang meliputi aspek fisik, mental, emosi, dan social. Adapun menurut Daradjad (2009:37) : "Keharmonisan suatu keluarga merupakan suatu keadaan dimana anggota keluarga tersebut menjadi satu dan setiap anggota menjalankan hak dan kewajibannya masing-masing, terjalin kasih sayang, saling pengertian, dialog dan kerjasama yang baik antara anggota keluarga dengan demikian keharmonisan keluarga tersebut merasakan kesejahteraan lahir dan batin".

Seseorang akan belajar bagaimana untuk mencintai, menyayangi, menghargai, menghormati, dan berbagi di dalam keluarga. Perilaku orangtua merupakan kunci bagi kesuksesan mereka dalam mendidik anak-anaknya. Secara tidak langsung, apa yang orang tua katakan dan lakukan, akan menjadi contoh bagi anaknya, Apabila dalam lingkungan keluarga harmonis orang tua memiliki emosi yang stabil dalam membesarkan anaknya maka orangtua tersebut akan mampu membesarkan anaknya dengan baik, maka anak tersebut akan memiliki rasa percaya diri, kepribadian yang menyenangkan, ramah dan mampu menyesuaikan diri dengan yang lingkungan disekitarnya.

Keluarga yang tidak harmonis adalah keluarga yang penuh dengan konflik, tidak ada komunikasi, penuh dengan pertengkaran, atau bahkan sampai terjadi kekerasan dalam rumah yang dapat menyebabkan ketidaktentraman dalam keluarga. Keluarga yang tidak harmonis sering dipicu oleh keadaan ekonomi, perceraian orang tua, kurangnya perhatian orang tua disebabkan karena kesibukan orang tua di luar rumah. Sedangkan keluarga harmonis timbul karena adanya rasa cinta kasih, komunikasi yang baik diantara anggota keluarga, serta kualitas dan kuantitas konflik yang minim. Keluarga harmonis juga turut memengaruhi kondisi psikologis anak. Si kecil akan merasa selalu merasa disayang dan mendapatkan perhatian dari kedua orang tuanya.

Board Game yang akan penulis rancang mengadaptasi dari *Board Game Spacemanner* tetapi berbeda konsep. Jika *Board Game "Spacemanner"* melakukan perjalanan keluar angkasa dan mengajarkan sopan santun. Sedangkan *Board Game* yang akan penulis rancang adalah papan permainan terbentuk dari susunan kotak yang dibentuk seperti jalan lalu lintas untuk menghubungkannya dengan kotak lain. Objek yang akan pemain gunakan di *Board Game* ini adalah mobil atau motor, di

Board game ini juga memiliki kartu hijau dan kartu merah dan papan *spin*. Manfaat dari *Board game* ini agar anggota keluarga bisa bekerja sama dan meningkatkan keharmonisan keluarga. Menurut data dari Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kota Palembang jumlah perceraian pada tahun 2022 mencapai 2.903 masyarakat. Wawancara dilakukan pada 22 Februari 2023.

Melalui hasil kuesioner yang telah diisi oleh sebanyak 104 responden menunjukkan bahwa masyarakat di Kota Palembang yang merasakan kurangnya keharmonisan dalam keluarga di karenakan orang tua sibuk (44,2%). Pada kuesioner tersebut juga menunjukkan terdapat sebanyak (42,7%) responden yang hanya memiliki waktu 1 hari dalam 7 hari untuk berkumpul bersama keluarga.

METODE

Metode perancangan sangat penting dalam dari "Perancangan Komunikasi Visual *Board Game* Pendekatan Hubungan Harmonis Keluarga Antar Orang Tua dan Anak" sebagai bukti pengambilan atau pengumpulan data dari perancangan ini. Penulis menerapkan *Design Thinking*. *Design thinking* merupakan pendekatan yang berfokus pada manusia terhadap inovasi yang diambil dari perangkat perancang untuk mengintegrasikan kebutuhan orang-orang, kemungkinan teknologi, dan persyaratan untuk kesuksesan bisnis, menurut (Kelley & Brown, 2018) dalam laporan (Lazuardi & Sukoco, 2019). Ada 4 tahapan dalam *Design Thinking* yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Ada beberapa tahapan metode yang dilakukan:

Metode Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data yang digunakan pada perancangan ini adalah dengan melakukan pengumpulan data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

Penulis mengumpulkan data dengan melakukan observasi, kuisisioner dan wawancara di kantor Catatan Sipil Kota Palembang mengenai kasus perceraian, untuk mendapatkan informasi hubungan harmonis keluarga. Penulis juga menggunakan metode kuisisioner. Metode kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis dengan cara memberi seperangkat pertanyaan yang secara logis berhubungan dengan masalah perancangan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Dalam perancangan ini angket atau kuisisioner diberikan kepada para anak usia sekolah yang dijadikan sampel untuk mengetahui tingkat keharmonisan keluarga dan tingkat pengetahuan mengenai *Board Game*. Pada kuisisioner yang dibuat pada 17 Februari 2023 menghasilkan sebanyak 54 responden pada tanggal 24 Februari 2023. Hasil tersebut menunjukkan bahwa yang mengisi pertanyaan di kuisisioner (56,1%) perempuan dan (43,9%) laki-laki. Anak SMA sebanyak (47,4%) anak SMP sebanyak (40,4%) dan anak SD sebanyak (12,3%). Ayah yang bekerja sebanyak (91,1%) dan Ayah yang tidak bekerja sebanyak (8,9%). Ibu yang bekerja sebanyak (70,2%) dan Ibu yang tidak bekerja sebanyak (29,8%).

2. Data Sekunder

Pengumpulan data sekunder didapatkan melalui internet. Data sekunder berisi teori-teori yang bertujuan untuk mendukung data primer dalam perancangan dan berbagai referensi yang dibutuhkan sebagai acuan dalam perancangan (Fatimatuzzahrah et al., 2016).

Metode Analisis Data

Pada metode ini, perancang menggunakan analisis *5W+2H* (*what, who, why, when, where, how, dan how much*) Metode analisis *5W+2H* adalah metode terstruktur, sebagai alat bantu memunculkan ide-ide dengan menggunakan serangkaian pertanyaan yang terkait dengan permasalahan atau tujuan yang ditetapkan. Alat bantu ini mendorong untuk memperhatikan dan menanyakan setiap aspek dari suatu masalah atau tujuan yang akan diselesaikan (Serunting et al., 2023).

What To Say, Apa yang ingin di sampaikan dalam "Perancangan Komunikasi Visual *Board Game* Pendekatan Hubungan Harmonis Keluarga Antar Orang Tua dan Anak"? *Why To Say*, mengapa "Perancangan Komunikasi Visual *Board Game* Pendekatan Hubungan Harmonis Keluarga Antar Orang Tua dan Anak" ini dibuat?. *Who To Say*, siapa yang menjadi target sasaran yang dituju dalam "Perancangan Komunikasi Visual *Board Game* Pendekatan Hubungan Harmonis Keluarga Antar Orang Tua dan Anak"? *When To Say*, kapan "Perancangan Komunikasi Visual *Board Game* Pendekatan Hubungan Harmonis Keluarga Antar Orang Tua dan Anak" ini dilaksanakan?. *Where To Say*, di mana nantinya hasil rancangan di letakkan pada "Perancangan Komunikasi Visual *Board Game* Pendekatan Hubungan Harmonis Keluarga Antar Orang Tua dan Anak"? *How To Say*, bagaimana strategi atau metode dalam menyampaikan "Perancangan Komunikasi Visual *Board Game* Pendekatan Hubungan Harmonis Keluarga Antar Orang Tua dan Anak" yang akan dijalankan?. *How Much*, berapa banyak biaya yang akan dikeluarkan selama "Perancangan Komunikasi Visual *Board Game* Pendekatan Hubungan Harmonis Keluarga Antar Orang Tua dan Anak" ini berlangsung?

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam perancangan ini penulis meninjau beberapa karya yang sudah dibuat sebelumnya.

1. Tinjauan Ide Perancangan

a. *Board Game Table*

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

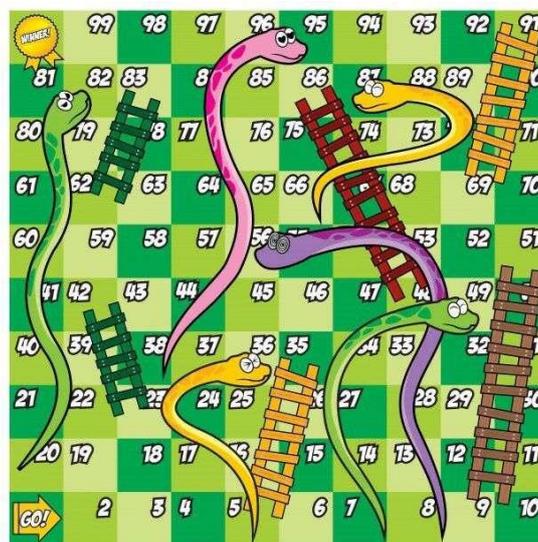
Volume 9 No. 01 Maret 2024 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074

UIGM | DOI: <https://doi.org/10.36982/jsdb.v8i1> | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>



Gambar 1 Karya perancangan Board Game table
Sumber : geekdad.com

b. Board Game Ular Tangga



Gambar 2 Board Game Ular Tangga
Sumber: <https://pin.it/1ZCTCL9>

Dalam menganalisa data menjadi suatu ide kreatif kemudian menjadi sebuah media akan penulis uraikan seperti berikut ini.

2. Gagasan Kreatif (*Big Idea*)

Permainan ini dirancang dengan tampilan visual yang sesuai dengan konsep permainan yang mudah dimengerti oleh anak-anak. Dalam perancangan ini digunakan visual berupa 3 dimensi. Penggunaan visual tersebut bertujuan untuk menggambarkan tempat-tempat yang akan menjadi perjalanan mereka di dalam kota.

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 9 No. 01 Maret 2024 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: <https://doi.org/10.36982/jsdb.v8i1> | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

Dalam *Big idea* penulis menampilkan objek visual berupa rumah dan symbol geometri bintang. rumah bentuk dari sebuah keharmonisan dalam keluarga karena rumah adalah tempat paling hangat bagi keluarga. Bertujuan sebagai penggambaran dari media permainan yang dirancang dalam perancangan ini yaitu *board game* sebagai media pendekatan hubungan harmonis keluarga. Sedangkan Bintang menggambarkan kualitas dan keunggulan.

3. Strategi Kreatif

Tema pokok dalam perancangan ini adalah *board game* " sebagai media edukatif untuk meningkatkan kerja sama dan keharmonisan bagi setiap anggota keluarga " adalah berupaya mengajak orang tua dan anak untuk meningkatkan keharmonisan dalam keluarganya. Perancangan ini di desain menggunakan jenis font sans serif serta visual pada game yang menggambarkan perjalanan di kota yang melewati pepohonan, laut dan perumahan yang dapat menambah minat orang tua dan anak untuk bermain *board game* ini.

a. Pesan Visual

Object yang digunakan pada perancangan ini adalah visualisasi rumah dan Bintang.



Gambar 3 Rumah & Bintang

Sumber : Conny 2023

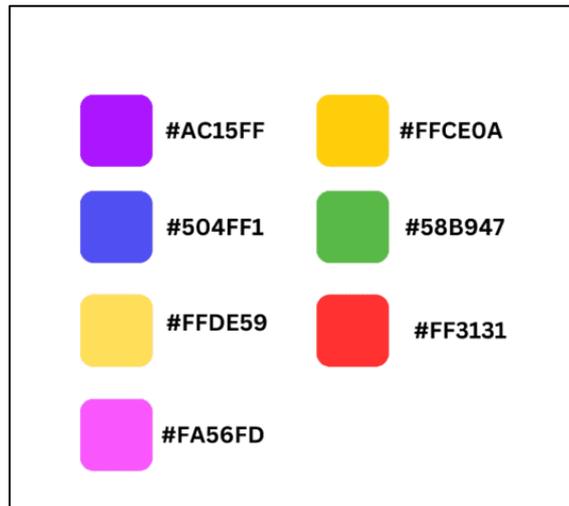
b. Color

Pemilihan warna yang tepat berdasarkan target sasaran diharapkan akan mendukung berjalannya perancangan *Board Game* dengan baik.

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 9 No. 01 Maret 2024 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074

UIGM | DOI: <https://doi.org/10.36982/jsdb.v8i1> | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

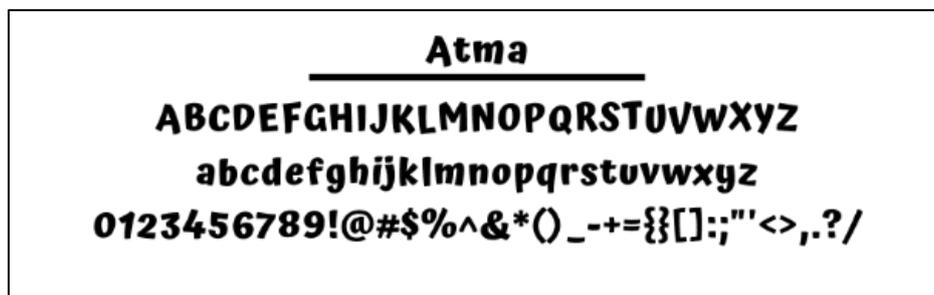


Gambar 4 Palet Warna

Sumber : Conny 2023

c. Typography

Jenis huruf yang digunakan pada perancangan *board game* ini adalah Sans Serif. Sans Serif adalah jenis font yang tidak memiliki kaki atau serif. Salah satu ciri dari huruf ini adalah memiliki bagian-bagian tubuh yang sama tebalnya (Supriyono, 2010). Penggunaan jenis huruf ini dipilih karena font ini memiliki citra yang dinamis dan simple serta keterbacaan yang mudah bagi anak-anak. Adapun font sans serif yang digunakan dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:



Gambar5 Font

Sumber : Conny 2023

d. Gaya Tampilan Desain

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 9 No. 01 Maret 2024 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: <https://doi.org/10.36982/jsdb.v8i1> | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>



Gambar 6 Gaya Desain Memphis

Sumber : Ppopart studio

Gaya Memphis adalah salah satu gaya paling Gees desain. Hal ini dikenal untuk penggunaan neon terang, warna primer dan pastel, bentuk geometris, dan pola-pola yang berani, berulang-ulang. Gaya mengalami kebangkitan dalam desain grafis dan ilustrasi, sebagai tren untuk menghidupkan kembali segala sesuatu tahun delapan puluhan dan maximalist terus merasa segar dan relevan. Alasan penggunaan memilih gaya desain ini dikarenakan pada zaman milenial sekarang masyarakat umum lebih tertarik dengan desain yang minimalis tetapi pesan yang ingin disampaikan dapat langsung dipahami oleh target *audiens*.

4. Visualisasi Desain

a. Logo



Gambar 7 Final Design Logo

Sumber : Conny, 2023

Pada perancangan logo dari *board game* Pendekatan Hubungan Harmonis Keluarga Antar Orang Tua dan Anak ini terdiri dari nama permainan dan ditambah visualisasi tangan, dan cinta serta pondasi rumah. Untuk logo "LUWAKUGA" ini menggunakan warna kuning.

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 9 No. 01 Maret 2024 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074

UIGM | DOI: <https://doi.org/10.36982/jsdb.v8i1> | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

b. Pemilihan Media

Media Isu (*Pre Media*) digunakan untuk menyoroti masalah atau isu yang ingin disampaikan (Patriansah & Gion, 2023). Media isu dapat berupa gambar atau teks yang menonjolkan isu tersebut sehingga bisa menarik perhatian dan memberikan fokus pada isu yang ingin disampaikan padatarget audiens.



Gambar 8 Poster

Sumber : Conny, 2023



Gambar 9 Feed Instagram

Sumber : Conny, 2023

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 9 No. 01 Maret 2024 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: <https://doi.org/10.36982/jsdb.v8i1> | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>



Gambar 10 Brosur

Sumber : Conny, 2023

Media utama yang digunakan adalah papan permainan atau *gameboard* yang tujuan permainannya yakni mengumpulkan barang-barang yang ada diatas kapal Jukung, sehingga secara tidak langsung mengenalkan fungsi kapal Jukung.



Gambar 11 Meja Board Game

Sumber : Conny, 2023



Gambar 12 Kartu Merah dan Hijau

Sumber : Conny, 2023

Media Pendukung (*Followup Media*) yang digunakan untuk memberikan
Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya | Month, year | 125

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 9 No. 01 Maret 2024 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074

UIGM | DOI: <https://doi.org/10.36982/jsdb.v8i1> | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

informasi tambahan atau mendukung pesan yang disampaikan melalui media utama. Media pendukung bisa berupa gambar teks, atau elemen visual lainnya yang membantu untuk memperjelas atau memperkuat pesan yang disampaikan melalui media utama.



Gambar 13 Kaos

Sumber : Conny, 2023



Gambar 14 bantal & Tumbler

Sumber : Conny, 2023

SIMPULAN

Dari perancangan ini penulis dapat menyimpulkan bahwa masih kurangnya pengetahuan seseorang dalam membangun keluarga, harmonis bukanlah hal yang mudah. Pengetahuan orang tua dalam mendekatkan diri pada anak yang merupakan masalah utama dari kurangnya keharmonisan di dalam keluarga. Kesibukan masing-masing anggota keluarga membuat keluarga tersebut menjadi sibuk dengan urusan masing-masing dan tidak saling memperdulikan satu sama lain.

Perlu adanya pengenalan dan edukasi kepada masyarakat luas, yang telah berperan sebagai orang tua atau anak untuk menjaga keharmonisan di dalam keluarga. Permainan *board game* menciptakan interaksi karena untuk dapat menjalankan permainan ini pada umumnya dibutuhkan lebih dari satu pemain. Pemilihan media *Board Game* dianggap efisien untuk di mainkan bersama keluarga

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 9 No. 01 Maret 2024 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: <https://doi.org/10.36982/jsdb.v8i1> | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

pada masa ini orang tua dan anak-anak jauh lebih berkembang pada yang bersifat seperti permainan karena mengandalkan gaya visual dan gaya belajar kinestetik yang lebih mudah dipahami dengan berinteraksi langsung atau menyentuh sesuatu. Perancangan ini dibuat agar seseorang mampu dalam mengekspresikan atau mengungkapkan kepedulian dan rasa sayang kepada anggota keluarga.

Waktu Bersama keluarga memang sulit didapatkan jika orang tua sibuk bekerja, membuat orang tua kurang memperhatikan pentingnya mengajak anak bermain game. Orang tua harus menyisihkan sedikit waktu mereka untuk berkumpul dan bermain *game* bersama. Banyak manfaat dari bermain dengan anak, salah satunya hubungan orang tua dan anak akan semakin erat dan bisa belajar bekerja sama. Semakin sering menghabiskan waktu bersama keluarga maka semakin kuat ikatan yang terbentuk untuk lebih mengenal karakter masing-masing, dan bisa melatih kemampuan anak. Salah satu media yang bisa meningkatkan keharmonisan dalam keluarga adalah *Board Game*.

Board Game adalah suatu jenis permainan yang salah satu komponennya adalah lembaran persegi seperti papan yang bahannya bisa bermacam-macam, tapi umumnya dari karton tebal, seperti Monopoli, Catur, Ludo, dan Ular Tangga. *Board Game* adalah Permainan yang cocok untuk dimainkan bersama seluruh anggota keluarga, dan dapat membantu dalam meningkatkan keharmonisan keluarga. Perancangan ini sendiri bertujuan untuk membantu dalam meningkatkan keharmonisan antar orang tua dan anak melalui *Board Game*.

DAFTAR PUSTAKA

- Amzy, N. (2021). Analisis Karya Seni Bertemakan Toilet dalam Pandangan Teori Estetika Sehari-Hari. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 3(1), 82–89. <https://doi.org/10.30998/vh.v3i1.3264>
- Basuki, Achmad,. *Makna Warna Dalam Desain. Board Game Edukatif Tentang Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar*, P., Murini Wulandari, A., Purba, R., Studi Desain Komunikasi Visual, P., & Seni dan Desain, F. (n.d.). *Ayu Murini Wulandari, Perancangan Board Game Edukatif ...* 163.
- Chandra, Y., Rahmawan Noviadji, B., & Bangsawan, A. (2017). *ARTIKA Volume.2, Nomor.1*.
- Fadhilah, Hanny. (2022). Sejarah Permainan Ular Tangga, Jadi Alat Pengajaran Agama Hindu. Diakses pada 21 Februari dari <https://news.detik.com/berita/d-6500512/3-cara-menulis-daftar-pustaka-dari-internet-beserta-contohnya#:~:text=Penulisan%20daftar%20pustaka%20merupakan%20bagian,dan%20kredibel%2C%20termasuk%20dari%20internet>
- Fatimatu Zahrah, F., Patriansyah, M., & Aryanto, A. (2016). Perancangan Buku Pop-Up Alat Transportasi Tradisional Palembang. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 1(1), 7–15. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v1i1.40>
- Patriansah, M., & Gion, K. (2023). Analisis Prinsip Desain Logo PAL TV Dalam

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 9 No. 01 Maret 2024 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074

UIGM | DOI: <https://doi.org/10.36982/jsdb.v8i1> | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

Perspektif Budaya Digital. SASAK: *DESAIN VISUAL DAN KOMUNIKASI*, 5(2), 93–102. <https://doi.org/https://doi.org/10.30812/sasak.v5i2.3435>

Serunting, Y. R. ., Halim, B., & Patriansah, M. (2023). PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL SATWA LIAR YANG TERANCAM. *Besaung*, 8(1), 29–34.

Hasanudin D., Adityawan O., *Perkembangan Flat Design Dalam Web Design dan User Inter.*

Jihan Tribuana, N., & Maloko, T. (n.d.). *PERCERAIAN AKIBAT KEKERASAN DALAM RUMAH TANGGA (STUDI KASUS PENGADILAN AGAMA BARRU KELAS II)*.

Keluarga, A. K. (n.d.). *BAB II LANDASAN TEORI*. Kusrianto, Adi.(2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : C.V ANDI OFFSET.

Meichiati. (2004). *Membangun Keharmonisan Keluarga*. Bandung: Alfabeta.

Rahman Yani, A., Wulandari, N., Cahya Imani, E., Komunikasi Visual, D., Arsitektur dan Desain, F., & Timur, J. (2021). *PERANCANGAN BOARD GAME EDUKASI ANTI BULLYING UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR* (Vol. 07)

Singgih D. Gunarsa., Yulia. *Psikologi untuk Keluarga*, (Jakarta: Gunung Mulia, 1986).

Santoso, A. B. (n.d.). Kekerasan Dalam Rumah Tangga (KDRT) Terhadap Perempuan: Perspektif Pekerjaan Sosial. In *KOMUNITAS Jurnal Pengembangan Masyarakat islam* (Vol. 10, Issue 1).

Wijaya, N. M., Bedjo Tanudjaja, B., & Salamoon, D. K. (n.d.). *Perancangan Board Game Pembelajaran Sopan Santun Untuk Anak Usia 6-10 Tahun*. www.pendidikankarakter.com

Yulius, Y. (2016). Peranan Desain Komunikasi Visual Sebagai Pendukung Media Promosi Kesehatan. *Jurnal Seni, Desain Dan Budaya*,1(2),42–47.