
PERANCANGAN MEDIA EDUKASI INTERAKTIF SELF-DISCLOSURE SEBAGAI UPAYA MEMINIMALISIR TERJADINYA MISUNDERSTANDING

Jihan Maulidya Yocha Anhar* Vicia Dwi Prakarti DB Ary Leo Bermama*****

*Prodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa dan Desain, Institut Seni
Indonesia Padangpanjang

**Prodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa dan Desain, Institut Seni
Indonesia Padangpanjang

***Prodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa dan Desain, Institut Seni
Indonesia Padangpanjang

e-mail: jmyocha@gmail.com

KATA KUNCI

Boardgame, Media
Edukasi,
Misunderstanding,
Self-Disclosure

ABSTRAK

Misunderstanding is at the root of several conflicts faced by adolescents. Errors in understanding messages when communicating make the communication process hampered so that adolescents have difficulty in establishing interpersonal relationships. Efforts to overcome this require interesting and effective creative teaching, one of which is by designing an educational media that can directly train understanding in communication for adolescents through self-disclosure. In Visual Communication Design science, designing creative educational media in an effort to do self-disclosure can be realized through designing board games.

There are things that need to be considered so that the design of this work can be a solution according to the needs to be resolved. The process that must be carried out includes data collection through interview questionnaires, as well as analysis using 5W + 1H, so as to create a Board game design, Mascot, Logo, Standee and media mix from the We Card Talk board game design. The results obtained from designing self-disclosure educational media through the We Card Talk board game are interactive, solutive and attractive.

PENDAHULUAN

Komunikasi interpersonal adalah proses berbagi pesan atau informasi dengan individu maupun kelompok lain. Kendala yang sering terjadi saat komunikasi interpersonal adalah *misunderstanding*. *Misunderstanding* merupakan kesalahan dalam memahami atau menerjemahkan maksud dari pesan yang

diterima dikarenakan ketidakcocokan atau ketidaksamaan nilai etika, latar belakang pendidikan, norma, persepsi, pengalamandan estetika. *Misunderstanding* dapat menyebabkan konflik dalam kehidupan sosial. Menimbang kasus yang telah terjadi di kalangan remaja akibat dari *misunderstanding*, perlu dilakukan suatu

upaya untuk meminimalisir terjadinya *misunderstanding*. Salah satu cara untuk meminimalisir terjadinya *misunderstanding* adalah dengan saling memahami dan mengerti satu sama lain, yang mana hal ini hanya dapat diwujudkan dengan saling mengungkapkan diri. Pengungkapan diri atau yang dikenal dengan istilah *self-disclosure* adalah pengungkapan dari diri sendiri seperti pikiran, perasaan, dan perilaku.

Self-disclosure (pengungkapan diri) adalah tipe khusus dari percakapan di mana kita berbagi informasi dan perasaan pribadi dengan orang lain (Canary, Cody, & Manusov, 2003; Dindia, 2002). Tujuan dari *self-disclosure* adalah untuk membangun hubungan yang lebih dalam, mendapatkan dukungan, atau memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang diri sendiri. *Self-disclosure* sendiri juga memiliki dampak negatif yaitu penolakan dari orang lain dan timbulnya kesulitan intrapribadi. Rasa tidak nyaman bahkan terganggu juga bisa dirasakan oleh seseorang yang terlalu berlebihan dalam mengungkapkan dirinya. *Self-disclosure* yang baik, diterapkan dengan *feedback* atau timbal balik, agar manfaat dari *self-disclosure* dapat dirasakan dan menghindari dampak negatif dari *self-disclosure*. Dengan *feedback*, *over disclosure* dapat dihindari karena adanya proses pertukaran informasi yangimbang. Teori *Johari Window* secara langsung menunjang terjadinya *self-disclosure*.

Sebagai upaya pemecahan permasalahan ini, dirancanglah media edukasi interaktif yang bertujuan untuk membantu para remaja melakukan *self-disclosure* dengan cara memulai komunikasi sebagai salah satu cara untuk meminimalisir terjadinya *misunderstanding*.

METODE

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan cara wawancara dan pembagian angket kuisioner online. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan AIDA dan 5W+1H. AIDA digunakan untuk menganalisis media yang akan dirancang untuk memahami *self disclosure*.

Strategi media yang digunakan merupakan strategi yang mudah dipahami dan disenangi oleh para audiens. Informasi yang disajikan oleh permainan ini berbeda-beda tergantung pemainnya. Cara kerja media permainan edukasi ini adalah sebagai pemandu komunikasi dan menghidupkan kembali sesi bincang hangat dan bermakna yang sudah lama tidak dinikmati orang-orang akibat dari maraknya komunikasi melalui media sosial. Edukasi yang akan disampaikan adalah *self-disclosure*, yang mana edukasi ini akan dapat tersampaikan dengan baik apabila seseorang melakukan komunikasi.

HASIL

Hasil dari perancangan media edukasi interaktif *self-disclosure* sebagai upaya

meminimalisir terjadinya *misunderstanding* berupa *boardgame* yang dapat mendukung terjadinya komunikasi antar para pemain dan penerapan edukasinya diterapkan secara langsung saat permainan dimainkan.

Boardgame yang dirancang bernama *WeCard Talk*, terdiri dari 5 jenis kartu, papan bermain sebagai pengatur permainan, dadu sebagai penentu urutan bermain para pemain, standee sebagai penanda setiap babak dalam permainan, dan *guide book* sebagai petunjuk permainan. *Boardgame* ini dirancang berdasarkan teori *Johari Window* dan dimodifikasi dengan tambahan berupa pesan yang berisi kata mutiara sebagai pesan untuk para pemain.

Setiap kartu pada *boardgame We Card Talk* dirancang untuk menggiring bagaimana komunikasi dimulai antara para pemain. Komunikasi dimulai dengan mencari topik yang memunculkan opini yang sama antar pemain, sehingga timbul rasa simpatian antar para pemain karena memiliki cerita yang hampir serupa. Kemudian para pemain digiring untuk bercerita tentang bagaimana perspektif dan sudut pandang masing-masing agar para pemain dapat memahami perbedaan yang ada di antara mereka. Setelah para pemain mendapatkan informasi mengenai kesamaan dan perbedaan mereka, mereka pun digiring untuk menyelesaikan sebuah misi bersama setelah mengetahui informasi teman kerja sama mereka.

Adapun konten yang terdapat dalam 5 jenis kartu pada *Boardgame We Card Talk* antara lain:

Tabel 1. (Penjelasan konten jenis kartu pada Boardgame We Card Talk)

No	Jenis Kartu	Jumlah	Fungsi
1	Tales of Nostalgia	30	Menjadi konten yang memancing para pemain untuk bercerita tentang memori masa lalu mereka
2	Maze of Perception	25	Menjadi konten yang menunjukkan bagaimana kesan dan persepsi para pemain terhadap lawan bermainnya
3	Discovered Land	25	Menjadi konten yang membantu para pemain bercerita tentang sudut pandang mereka dalam konteks tertentu
4	Summit of Treasure	30	Menjadi konten yang berisi pesan spesial untuk para pemain
5	Wonderland of Void	15 kartu dengan isi tantangan	Menjadi konten yang berupa misi untuk menyelesaikan tantangan

		10 kartu kosong untuk menulis tantangan	bersama, yang mana para pemain secara tidak langsung belajar untuk memulai hubungan interpersonal
--	--	---	---



Gambar 1. Kartu *We Card Talk* yang dirancang dengan *box* khusus (A), *Box We Card Talk* sebagai

wadah perangkat *boardgame We Card Talk* (B), *Guide book* yang terdiri dari 10 lembar sebagai petunjuk permainan (C) dan papan bermain sebagai pengatur permainan (D)

PEMBAHASAN

Melalui *boardgame We Card Talk* ini, para pemain dapat menerapkan langsung komunikasi dengan lawan main. *Boardgame* ini berfungsi untuk membawa para pemain memahami bagaimana sudut pandang, latar belakang dan perbedaan di antara mereka dan para pemain lainnya, sehingga para pemain dapat mengetahui bagaimana cara meminimalisir *misunderstanding* diantara mereka dan lawan main.

Boardgame ini juga dapat membangun kembali suasana komunikasi secara langsung antar para pemain, yang mana suasana tersebut sudah sulit untuk ditemukan mengingat perkembangan komunikasi secara tidak langsung yang sangat pesat. Kelebihan dari komunikasi secara langsung adalah dimana para pelaku dapat memastikan situasi, kondisi, espresi serta reaksi dari lawan bicara.

Boardgame ini bukanlah jawaban untuk menghilangkan fenomena *misunderstanding* bagi para pemainnya, namun *boardgame* ini dirancang untuk membangun komunikasi antar pemain yang mana komunikasi tersebut merupakan upaya yang mampu meminimalisir terjadinya *misunderstanding* karena para pemain belajar untuk saling memahami satu sama lain.

SIMPULAN

Misunderstanding adalah fenomena dimana terjadinya kesalahan dalam memahami pesan saat berkomunikasi yang disebabkan oleh perbedaan latar beakang, budaya maupun latar belakang pendidikan dan pengetahuan. *Misunderstanding* terjadi pada semua orang, yang mana setiap orang tentu memiliki reaksi yang berbeda-beda dalam menghadapi fenomena ini. Reaksi ini dapat berakibat fatal, apabila seseorang yang mengalami *misunderstanding* bertindak mengikuti gejala emosi mereka yang tidak terkontrol, seperti melakukan kekerasan. Maka dari itu, karya ini dijadikan media untuk berbicara

serta mengungkapkan diri agar subjek yang berkomunikasi dapat saling memahami melalui pemahaman tentang perbedaan latar belakang seseorang dengan orang lainnya. Board game dapat menjadi media menarik bagi masyarakat untuk belajar dengan cara yang menyenangkan. Dalam board game, secara tidak langsung orang yang terlibat akan melakukan interaksi sosial, dimana suasana ini menjadi suasana yang cukup positif untuk memulai komunikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bettinghaus, Erwin Paul. 1973. *Persuasive Communication*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Canary, D. J., Manusov, V. L., & Cody, M. J. (2008). *Interpersonal communication : a goals-based approach*. Bedford/St. Martin's.
- Cangara, Hafied. 2016. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Devito, J. (2016). *The interpersonal communication book 14th edition*. England: Pearson Education Limited
- Djojo, M. (2012, May 15). *Pengertian RGB dan CMYK*. <http://www.belajarcoredraw.co/2012/05/pengertian-rgb-dan-cmyk.html> diakses pada tanggal 12 Agustus 2023
- Dwistyawan, D.M Teddy., Setiawan, T. Arie. (2017). *Pengenalan Tokoh Wayang dalam Cerita Ramayana dengan Menggunakan Media Board Game untuk Masyarakat*, 17(2), 104.
- Effendy, Onong Uchjana. 2000. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Hafifah, Viola Rahma. (2022, 18 Januari). *Awalnya ajak Teman, Tapi Malah Baku Hantam, Ini Kronologis Tawuran Yang Tewaskan Pelajar SMP di Kota Padang*. Haluanpadang, diakses pada tanggal 12 Agustus 2023
- Harapan, Edi dan Syarwani Ahmad. 2019. *Komunikasi Antarpribadi : Perilaku Insani Dalam Organisasi Pendidikan*. Depok : Rajawali Pers.
- Hendri, Ezi. 2019. *Komunikasi Persuasif : Pendekatan dan Strategi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hidayati, K. F. (2022, May 26). *Johari Window: Apa Itu, Sejarah, Kuadran, Manfaat, dan Contohnya*. Glints Blog. <https://glints.com/id/lowongan/johari-window-adalah/> diakses pada tanggal 12 Agustus 2023
- Kampai, Jeka. (2021). *Kasus Siswi Nonmuslim Pakai Jilbab, Kepala SMK Negeri 2 Padang Minta Maaf*. <https://news.detik.com/berita/d-5345362/kasus-siswi-nonmuslim-pakai-jilbab-kepala-smk-negeri-2-padang-minta-maaf>. diakses pada tanggal 12 Agustus 2023
- Lee, S. J., & Reeves, T. (2018). *Edgar Dale and the Cone of Experience*. Undefined. <https://www.semanticscholar.org/paper/Edgar-Dale-and-the-Cone-of-Experience-Lee-Reeves/587895d29ab677979ac9cdd1c24686058d980b12> diakses pada tanggal 12 Agustus 2023
- Maharsi, Indiria. 2013. *Tipografi : Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti*. Yogyakarta: CAPS (Center for Academic Publishing Center). Diakses pada tanggal 12 Agustus 2023
- Pratama, A. (2022, February 11). *Seni Tipografi Adalah - 5 Jenis Tipografi Dan Contoh - Ilmusaku*. Ilmusaku.com. <https://ilmusaku.com/seni-tipografi-adalah-5-jenis-tipografi-dan-contoh/> diakses pada tanggal 22 Agustus 2023
- Putra, Ricky W. 2021. *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Yogyakarta: Andi.
- Rakhmad, Jalaluddin. 2005. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rustan, Suriyanto. 2009. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Santoso. (2018). *Info Artikel Abstract Sejarah Artikel. Penerapan Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), 1(1)*. Diakses pada tanggal 1 Agustus
- Santrock, J.W. 2007. *Psikologi Perkembangan Remaja*. edisi 11. Jakarta: Erlangga.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd (2009). *Nirmana Dasar-dasar Seni dan Desain*. Yogyakarta & Bandung: Jalasutra.
- Suryono, Agus dan Bunga Sari Fatmawati. 2020. *Teori & Strategi Perubahan Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Taylor, S. E, dkk. 2009. *Psikologi Sosial*. Edisi kedua belas. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

