

PERANCANGAN CARD GAME BONDUP UNTUK MENINGKATKAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL DALAM KELUARGA

Citra Khairunnisa¹⁾, Ricky Widyandanda Putra²⁾

^{1,2}Ilmu Komunikasi & Desain Kreatif, Universitas Budi Luhur

Email: rickywidyandanda Putra@budiluhur.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh meningkatnya fenomena kenakalan remaja di Indonesia yang berkaitan erat dengan rendahnya kualitas komunikasi interpersonal dalam keluarga. Remaja sebagai individu yang sedang berada pada fase pencarian jati diri cenderung rentan terhadap pengaruh lingkungan, terutama ketika komunikasi dengan orang tua tidak berjalan secara terbuka. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah media alternatif berupa card game yang dapat memfasilitasi komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak secara lebih efektif, menyenangkan, dan tidak menghakimi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode design-based research, yang menekankan pada proses perancangan secara iteratif serta integrasi antara teori dan praktik. Hasil penelitian menghasilkan sebuah card game bernama BondUp yang terdiri dari empat komponen utama, yaitu Question Cards, Activity Cards, Final Cards, dan How to Play Cards. Permainan ini dirancang dengan pendekatan visual yang hangat melalui ilustrasi dan penggunaan warna pastel, serta struktur interaksi bertahap yang mencakup pembukaan percakapan, aktivitas kolaboratif, dan refleksi. Hasil menunjukkan bahwa BondUp mampu menciptakan suasana komunikasi yang lebih cair, terbuka, dan empatik dibandingkan komunikasi formal sehari-hari. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa card game BondUp efektif sebagai media komunikasi interpersonal dalam keluarga. Kontribusi utama penelitian ini terletak pada integrasi antara desain permainan, pengalaman emosional, dan komunikasi interpersonal sebagai pendekatan inovatif dalam memperkuat hubungan orang tua dan anak.

Kata Kunci: Card Game, Komunikasi Interpersonal, Keluarga

Abstract

This research is motivated by the increasing phenomenon of juvenile delinquency in Indonesia, which is closely related to the low quality of interpersonal communication within the family. Adolescents, as individuals in the phase of searching for their identity, tend to be vulnerable to environmental influences, especially when communication with parents is not open. Based on this problem, this study aims to design an alternative media in the form of a card game that can facilitate interpersonal communication between parents and children more effectively, enjoyable, and non-judgmentally. The method used in this study is a qualitative approach with a design-based research method, which emphasizes an iterative design process and the integration of theory and practice. The results of the study produced a card game called BondUp, which consists of four main components: Question Cards, Activity Cards, Final Cards, and How to Play Cards. This game is designed with a warm visual approach through illustrations and the use of pastel colors, as well as a gradual interaction structure that includes opening conversations, collaborative activities, and reflection. The results show that BondUp is able to create a more fluid, open, and empathetic communication atmosphere compared to everyday formal communication. Thus, this study concludes that the BondUp card game is effective as a

medium for interpersonal communication within the family. The main contribution of this research lies in the integration of game design, emotional experience, and interpersonal communication as an innovative approach to strengthening parent-child relationships.

Keywords: Card Game, Interpersonal Communication, Family

Correspondence author: Ricky Widyandanda Putra, rickywidyanandaputra@budiluhur.ac.id, Jakarta, and Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Kenakalan remaja merupakan salah satu permasalahan sosial yang hingga saat ini masih menjadi perhatian serius di Indonesia. Fenomena ini ditandai dengan berbagai perilaku menyimpang seperti tawuran antar pelajar, penyalahgunaan narkoba, bullying, hingga tindakan kriminal lainnya. Data menunjukkan bahwa keterlibatan remaja dalam perilaku menyimpang cenderung meningkat, khususnya pada rentang usia produktif. Berdasarkan data Badan Narkotika Nasional (BNN), penggunaan narkoba didominasi oleh usia 15-35 tahun dengan persentase sebesar 82,4% sebagai pemakai, 47,1% sebagai pengedar, dan 31,4% sebagai kurir (BNN, 2022). Kondisi ini menunjukkan bahwa masa remaja merupakan fase yang rentan, di mana individu sedang berada dalam proses pencarian jati diri serta pembentukan nilai dan sikap yang akan memengaruhi kehidupannya di masa depan. Dalam fase perkembangan tersebut, remaja sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial di sekitarnya. Ketika remaja berada dalam lingkungan yang kurang kondusif atau memiliki pemahaman yang keliru mengenai nilai-nilai sosial, mereka cenderung lebih mudah terjerumus dalam perilaku negatif. Oleh karena itu, peran keluarga menjadi sangat penting sebagai lingkungan pertama dan utama dalam membentuk karakter serta memberikan arahan yang tepat. Namun demikian, salah satu faktor utama yang memicu kenakalan remaja adalah kurangnya komunikasi interpersonal yang efektif antara orang tua dan anak (Fauzi, 2024).

Komunikasi interpersonal dalam keluarga berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan pemahaman, perasaan, dan kebutuhan antar anggota keluarga. Ketika komunikasi berlangsung secara terbuka, empatik, dan timbal balik, hubungan antara orang tua dan remaja akan menjadi lebih harmonis. Sebaliknya, hambatan dalam komunikasi seperti kurangnya keterbukaan, kesulitan mengekspresikan perasaan, serta minimnya ruang dialog dapat menimbulkan konflik dan kesalahpahaman. Menurut Wirawan dalam Rahmayanty et al. (2023), salah satu penyebab utama konflik dalam keluarga adalah adanya hambatan komunikasi yang membuat anggota keluarga tidak mampu menyampaikan perasaan secara terbuka. Kondisi ini pada akhirnya dapat mendorong remaja mencari pelarian di luar lingkungan keluarga yang berpotensi mengarah pada perilaku menyimpang. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu pendekatan yang mampu memfasilitasi komunikasi interpersonal antara orang tua dan remaja secara lebih efektif, namun tetap dalam suasana yang nyaman dan tidak menghakimi. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah melalui media permainan, khususnya card game.

Card game memiliki potensi sebagai media komunikasi yang interaktif, menyenangkan, dan mampu menciptakan ruang dialog yang lebih cair. Card game merupakan permainan yang menggunakan kartu sebagai komponen utama tanpa melibatkan elemen lain seperti papan atau dadu (Wicaksono, 2022). Melalui pertanyaan-pertanyaan yang dirancang secara khusus, card game dapat mendorong keterbukaan, empati, serta pemahaman antara orang tua dan remaja. Dari sudut pandang teoritis, penggunaan media permainan dalam konteks komunikasi interpersonal dapat dipahami melalui pendekatan interaksi simbolik, di mana makna dibangun melalui proses interaksi. Selain itu, konsep komunikasi interpersonal menekankan pentingnya keterbukaan, empati, sikap mendukung, serta kesetaraan dalam membangun hubungan yang sehat (Abadi et

al., 2024). Dalam konteks desain permainan, prinsip-prinsip dasar seperti mekanika permainan, dinamika interaksi, dan pengalaman estetika juga berperan dalam menentukan efektivitas media tersebut dalam mencapai tujuan komunikasi (Thabathaba'I et al., 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang card game sebagai media komunikasi yang efektif untuk membangun komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak dalam upaya mencegah kenakalan remaja. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk merancang sebuah card game yang mampu menciptakan suasana komunikasi yang lebih terbuka, empatik, dan menyenangkan, sehingga dapat memperkuat hubungan emosional dalam keluarga. Adapun rencana pemecahan masalah yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah melalui perancangan card game dengan pendekatan desain yang berfokus pada kemudahan interaksi, pemicu percakapan yang relevan, serta pengalaman bermain yang tidak menekan. Permainan ini diharapkan mampu menjadi media alternatif yang efektif dalam menjembatani komunikasi antara orang tua dan anak, sehingga dapat mengurangi potensi terjadinya kenakalan remaja. Selain itu, jika dikembangkan lebih lanjut, penelitian ini juga berpotensi menghasilkan hipotesis bahwa penggunaan media permainan berbasis komunikasi dapat meningkatkan kualitas hubungan interpersonal dalam keluarga.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode perancangan (design-based research) yang berfokus pada pengembangan media berupa card game sebagai sarana untuk meningkatkan komunikasi interpersonal antara orang tua dan remaja. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti tidak hanya merancang produk, tetapi juga memahami pengalaman pengguna secara mendalam. Metode design-based research merupakan pendekatan yang menekankan proses desain yang iteratif serta integrasi antara teori dan praktik dalam konteks nyata (Marden & Herrington, 2020). Proses penelitian dilakukan secara bertahap, dimulai dari identifikasi permasalahan komunikasi dalam keluarga, pengembangan konsep permainan melalui mind mapping, perancangan visual dan mekanika permainan, hingga tahap uji coba.



Gambar 1 Konsep Pengembangan Perancangan Card Game Dengan Mind Mapping
Sumber: Data Diolah Peneliti

Ruang lingkup penelitian ini mencakup proses perancangan serta penggunaan card game dalam situasi interaksi dengan keluarga. Objek penelitian difokuskan pada permainan kartu yang dirancang sebagai media komunikasi, sementara subjek penelitian melibatkan orang tua dengan rentang usia 35-50 tahun dan remaja usia 13-18 tahun. Penelitian ini menitikberatkan pada bagaimana interaksi terjadi selama permainan berlangsung, bagaimana respons emosional muncul, serta bagaimana kualitas komunikasi terbentuk dan berkembang melalui aktivitas bermain tersebut. Pendekatan ini sejalan dengan penelitian kualitatif yang menekankan pemahaman fenomena sosial secara kontekstual dan interpretatif (Creswell & Poth, 2016).

Untuk memperkuat kerangka rancangan permainan, digunakan landasan teoretis yang mengacu pada komunikasi interpersonal, komunikasi keluarga, serta psikologi perkembangan remaja. Dalam konteks ini, komunikasi interpersonal dipahami melalui indikator keterbukaan, empati, dan sikap saling mendukung sebagai elemen penting dalam membangun hubungan yang sehat (DeVito, 2019). Sementara itu, pendekatan komunikasi keluarga menekankan pentingnya interaksi dialogis yang setara dan penuh dukungan emosional antara anggota keluarga (Braithwaite, 2017). Perspektif psikologi remaja juga digunakan untuk memahami karakteristik remaja yang cenderung lebih responsif terhadap pendekatan yang interaktif dan tidak formal (Maslak, 2022). Dengan demikian, card game dirancang sebagai media yang mampu menjembatani kesenjangan komunikasi melalui pengalaman bermain yang menyenangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini berupa sebuah media permainan kartu (card game) bernama BondUp, yang dirancang sebagai sarana untuk meningkatkan komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak. Perancangan ini berangkat dari permasalahan utama berupa rendahnya kualitas komunikasi dalam keluarga yang berpotensi memicu kenakalan remaja. Oleh karena itu, permainan ini dikembangkan tidak hanya sebagai hiburan, tetapi sebagai medium interaktif yang mampu memfasilitasi dialog yang lebih terbuka, empatik, dan reflektif dalam keluarga. Adapun hasil perancangan menghasilkan empat jenis kartu utama, yaitu: Question Cards sebagai pemicu percakapan, Activity Cards sebagai pemicu interaksi melalui aktivitas, Final Cards sebagai penutup permainan dan How to Play Cards sebagai panduan penggunaan.

Keempat komponen ini dirancang sebagai satu sistem yang saling terhubung dalam membangun pengalaman komunikasi yang bertahap, dimulai dari pembukaan percakapan hingga refleksi akhir. Berikut ini merupakan hasil perancangan dalam card game BondUp:

Tabel 1. Komponen Perancangan Card Game BondUp

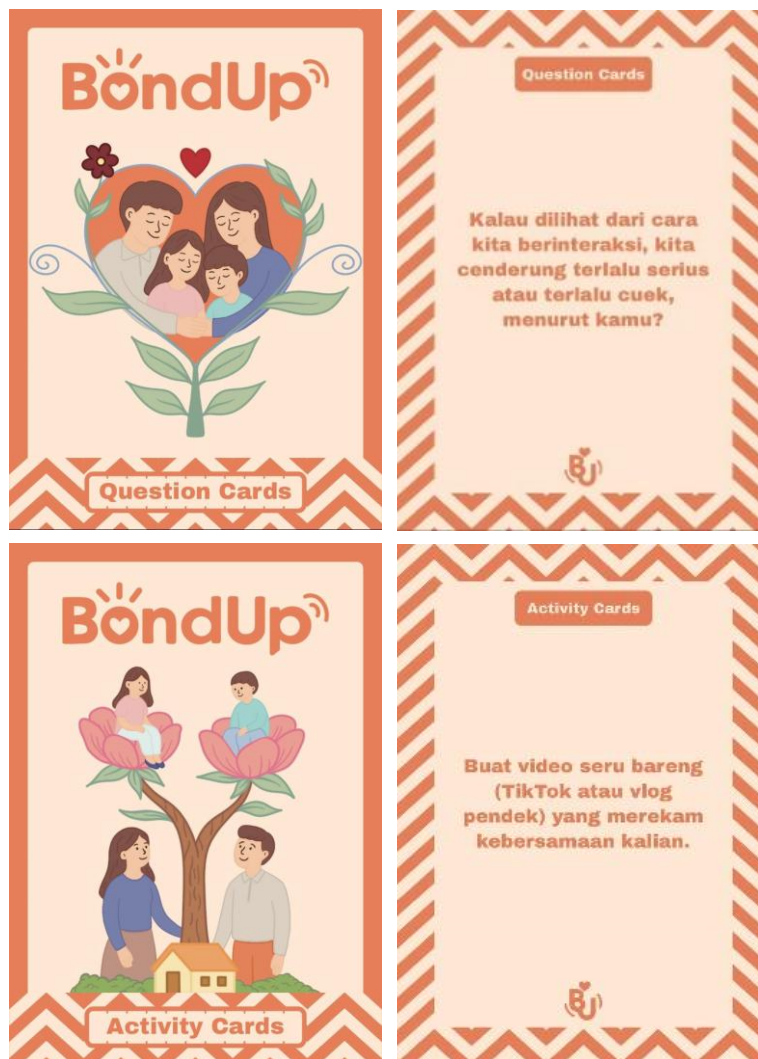
No	Visual	Komponen Perancangan
1.		Question Cards sebagai pemicu percakapan Ilustrasi Ilustrasi pada <i>question cards</i> terdapat visualisasi karakter keluarga yang terdiri dari ayah, ibu, dan dua anak yang sedang berpelukan di dalam bentuk hati. Visual ini menggambarkan kehangatan, keintiman, dan rasa aman yang menjadi inti dari komunikasi interpersonal dalam keluarga. Elemen tambahan seperti daun dan bunga yang mengelilingi ilustrasi memberikan nuansa alami dan penuh kasih. Tidak seperti permainan karakter yang bersifat kompetitif, ilustrasi ini menekankan pada keterhubungan emosional dan keharmonisan antar anggota keluarga, yang menjadi representasi utama dari tujuan <i>card game</i> BondUp. Warna Menggunakan kombinasi warna pastel untuk menciptakan suasana hangat dan positif. Pemilihan warna ini sejalan dengan nilai utama permainan yang mendorong komunikasi yang terbuka dan empati, sehingga komunikasi antara keduanya menjadi lebih efektif. Selain itu, warna-warna

		tersebut juga membantu menjaga tampilan teks dan ilustrasi tetap jelas dan nyaman untuk dilihat. Layout Menggunakan prinsip <i>centered layout</i>. Ilustrasi keluarga menjadi pusat perhatian pada kartu depan. Bagian bawah kartu dilengkapi dengan label “<i>Question Cards</i>” dalam bentuk kotak. Untuk bagian isi kartu, pertanyaan diletakkan di tengah secara sentral dengan <i>margin</i> yang luas untuk memberikan ruang visual yang lega dan fokus pada teks, didukung dengan logo BondUp sebagai elemen penguat identitas visual di bagian bawah.
2.		Activity Cards sebagai pemicu interaksi melalui aktivitas Ilustrasi Ilustrasi pada <i>Activity Cards</i> menampilkan keluarga dengan anak-anak yang duduk di atas bunga besar dan orang tua berdiri di bawahnya, menggambarkan dukungan dan peran orang tua dalam pertumbuhan anak. Elemen bunga, pohon, dan rumah melambangkan kreativitas, stabilitas, dan kebersamaan, yang sejalan dengan isi kartu berisi aktivitas bersama untuk mempererat hubungan keluarga. Visual ini memperkuat pesan bahwa melalui kegiatan seru dan bermakna, anak dan orang tua dapat membangun koneksi yang hangat dan positif. Warna Pilihan warna ini mencerminkan keseimbangan antara keceriaan dan kenyamanan, yang penting dalam membangun suasana kegiatan keluarga yang santai namun bermakna. Layout Menggunakan prinsip <i>centered layout</i>. Fokus utama pada bagian depan adalah ilustrasi keluarga dan elemen visual yang berada di tengah, dengan logo “BondUp” dan label “<i>Activity Cards</i>” yang diletakkan secara Hierarki di bagian atas dan bawah. Pada bagian isi kartu, judul “<i>Activity Cards</i>” diletakkan dalam kotak kecil di atas, sementara instruksi kegiatan ditampilkan secara sentral dengan <i>margin</i> luas dan didukung dengan logo BondUp sebagai elemen penguat identitas visual di bagian bawah.
3.		Final Cards sebagai penutup permainan

		Ilustrasi Ilustrasi pada kartu ini menampilkan desain minimalis dengan fokus pada logo BondUp dan label "Final Cards" di bagian bawah, mempertegas identitas visual permainan. Tidak terdapat ilustrasi karakter, mencerminkan kesederhanaan dan kekhususan momen akhir. Warna Warna pastel oranye dan krem tetap digunakan untuk menjaga konsistensi visual dengan keseluruhan permainan. Nuansa ini membantu menciptakan suasana positif dan nyaman. Layout Menggunakan prinsip <i>centered layout</i>. Kemudian bagian depan menampilkan logo secara dominan, sementara bagian belakang Langkah untuk mengakhiri permainan BondUp ini. Label "Final Cards" memperjelas fungsi kartu ini sebagai akhir sesi permainan.
4.		How to Play Cards sebagai panduan penggunaan Ilustrasi Ilustrasi pada kartu ini menampilkan tampilan sederhana dengan logo BondUp sebagai elemen utama, mencerminkan kesan hangat dan ramah sejak awal permainan. Tidak ada ilustrasi karakter, sehingga fokus sepenuhnya diarahkan pada identitas brand dan petunjuk bermain. Warna Warna pastel oranye dan krem tetap digunakan untuk menjaga konsistensi visual dengan keseluruhan permainan. Nuansa ini membantu menciptakan suasana positif dan nyaman, sehingga pemain merasa tenang dan siap untuk memulai interaksi yang hangat dan menyenangkan. Layout Menggunakan prinsip <i>centered layout</i>. bagian depan menampilkan logo secara dominan, sementara bagian belakang menyusun langkah-langkah bermain dalam urutan terstruktur dan mudah dibaca. Label "How to Play" memperjelas fungsi kartu ini sebagai panduan awal.

Pembahasan Penelitian

Ilustrasi dalam card game BondUp tidak hanya berfungsi sebagai elemen visual, tetapi sebagai media simbolik yang merepresentasikan hubungan emosional dalam keluarga. Pada Question Cards, visual keluarga yang berpelukan dalam bentuk hati menggambarkan kedekatan, rasa aman, dan kehangatan emosional. Representasi ini secara tidak langsung membangun suasana psikologis yang mendukung keterbukaan dalam komunikasi. Sementara itu, Activity Cards menampilkan ilustrasi anak yang berada di atas bunga dengan orang tua sebagai fondasi di bawahnya. Visual ini merepresentasikan peran orang tua sebagai pendukung utama dalam perkembangan anak, sekaligus menegaskan pentingnya interaksi yang aktif dan kolaboratif dalam keluarga. Dalam perspektif komunikasi interpersonal, ilustrasi ini berfungsi sebagai stimulus non-verbal yang membantu pengguna merasa lebih nyaman dalam mengekspresikan diri. Hal ini sejalan dengan konsep bahwa makna dalam komunikasi tidak hanya dibangun melalui bahasa verbal, tetapi juga melalui simbol visual dan konteks interaksi.



Gambar 2 Konsep Ilustrasi Dalam Card Game BondUp
Sumber: Data Diolah Peneliti

Sedangkan penggunaan warna dalam perancangan card game BondUp tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga sebagai strategi dalam membentuk suasana psikologis pengguna. Warna pastel, khususnya coral dan very pale orange, dipilih untuk menghadirkan pengalaman emosional yang hangat dan nyaman. Warna coral memberikan kesan ceria, ekspresif, dan penuh kehangatan, sementara very pale orange berperan sebagai latar yang

lembut dan tidak mengganggu fokus visual pengguna. Dalam konteks komunikasi keluarga, warna-warna ini berfungsi sebagai pengurang tekanan psikologis, pencipta suasana aman, serta pemicu keterbukaan emosional. Dengan demikian, pemilihan warna dalam permainan ini memiliki fungsi komunikatif yang signifikan, karena mampu menciptakan kondisi emosional yang mendukung terjadinya interaksi yang lebih terbuka dan empatik.



Gambar 3 Konsep Warna Dalam Card Game BondUp
Sumber: Data Diolah Peneliti

Kemudian berdasarkan pendekatan design-based research, hasil perancangan card game ini menunjukkan bahwa permainan mampu menciptakan dinamika interaksi yang lebih cair dibandingkan komunikasi langsung yang cenderung formal. Interaksi dalam permainan berlangsung melalui tiga tahap utama yang saling berkesinambungan. Tahap pertama adalah tahap pembukaan melalui Question Cards, di mana pertanyaan-pertanyaan reflektif berfungsi sebagai pemicu dialog awal. Pada tahap ini, pengguna didorong untuk membuka topik yang sebelumnya sulit dibicarakan, mengurangi kecanggungan, serta membangun keterbukaan dalam komunikasi. Tahap kedua adalah tahap interaksi melalui Activity Cards, yang menggeser komunikasi dari sekadar verbal menjadi pengalaman bersama. Melalui aktivitas yang dilakukan secara kolaboratif, keterlibatan emosional meningkat, kerja sama terbangun, dan jarak psikologis antara orang tua dan anak menjadi berkurang. Tahap ketiga adalah tahap penutup melalui Final Cards, yang berfungsi sebagai ruang refleksi atas interaksi yang telah berlangsung. Pada tahap ini, pengguna diajak untuk menyadari pengalaman yang telah dilalui, memperkuat hubungan emosional, serta menginternalisasi nilai-nilai komunikasi yang telah terbentuk selama permainan.



Gambar 4 Interaksi Komunikasi Interpersonal
Orang Tua dan Anak Melalui Card Game BondUp
Sumber: Data Diolah Peneliti

Berdasarkan keseluruhan hasil dan pembahasan, dapat disintesis bahwa card game BondUp efektif sebagai media komunikasi interpersonal karena mampu menghadirkan interaksi yang lebih terbuka, nyaman, dan tidak mengintimidasi. Elemen desain seperti ilustrasi dan warna memiliki peran penting dalam membentuk pengalaman emosional pengguna. Selain itu, struktur permainan yang terdiri dari tahapan question-activity-reflection menunjukkan kemampuan dalam

membangun komunikasi secara bertahap dan berkelanjutan. Permainan ini juga memiliki potensi sebagai media penguatan hubungan emosional dalam keluarga.

Dengan demikian, kontribusi utama dari penelitian ini terletak pada perancangan card game sebagai media komunikasi interpersonal yang berbasis pengalaman emosional dan interaksi simbolik, yang mampu menjembatani kesenjangan komunikasi antara orang tua dan anak secara non-formal. Kebaruan penelitian ini tercermin pada integrasi antara desain visual, konsep komunikasi interpersonal, dan media permainan dalam satu kesatuan sistem, serta pendekatan komunikasi yang dibangun melalui pengalaman bermain.

SIMPULAN

Berdasarkan latar belakang, permasalahan serta hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa permasalahan kenakalan remaja memiliki keterkaitan erat dengan rendahnya kualitas komunikasi interpersonal dalam keluarga, khususnya antara orang tua dan anak. Ketidakterbukaan, minimnya ruang dialog, serta hambatan dalam mengekspresikan perasaan menjadi faktor yang mendorong terjadinya kesalahpahaman dan konflik, yang pada akhirnya dapat mengarahkan remaja pada perilaku menyimpang. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang mampu menciptakan komunikasi yang lebih terbuka dan tidak menghakimi dalam suasana yang nyaman. Penelitian ini menunjukkan bahwa perancangan media card game BondUp mampu menjadi solusi alternatif dalam menjembatani komunikasi tersebut. Melalui pendekatan design-based research, permainan ini dirancang tidak hanya sebagai hiburan, tetapi sebagai media interaktif yang memfasilitasi dialog emosional antara orang tua dan anak. Struktur permainan yang terdiri dari Question Cards, Activity Cards, dan Final Cards terbukti mampu membangun komunikasi secara bertahap, mulai dari pembukaan percakapan, keterlibatan melalui aktivitas bersama, hingga refleksi akhir. Proses ini menciptakan dinamika interaksi yang lebih cair dibandingkan komunikasi formal sehari-hari. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa integrasi antara desain permainan, komunikasi interpersonal, dan pengalaman emosional dapat menghasilkan media yang efektif dalam memperkuat hubungan keluarga.

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, S. H., Firdaus, F., & Nurdin, M. N. H. (2024). Hubungan komunikasi interpersonal dengan orang tua dan keterbukaan diri pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(8), 568–573.
- Badan Narkotika Nasional. (2022). *Hindari narkoba, cerdaskan generasi muda bangsa*. <https://bnn.go.id/hindari-narkoba-cerdaskan-generasi-muda-bangsa>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2016). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. Sage publications.
- DeVito, J. A. (2019). The interpersonal communication book. *Instructor*, 1(18), 521-532.
- Braithwaite, D. O. (Ed.). (2017). *Engaging theories in family communication: Multiple perspectives*. Routledge.
- Fauzi, N., Hapsari, W., & Kusuma, P. J. (2024). Hubungan komunikasi interpersonal orang tua dengan kecenderungan kenakalan remaja. *Retorika: Jurnal Komunikasi, Sosial dan Ilmu Politik*, 1(5), 148–153.
- Marden, M. P., & Herrington, J. (2020). Design principles for integrating authentic activities in an online community of foreign language learners. *Issues in Educational Research*, 30(2), 635-654.
- Maslak, M. A. (2022). The Cognitive, Psychological and Social Development of the Adolescent. In *Working Adolescents: Rethinking Education For and On the Job* (pp. 13-24). Cham: Springer International Publishing.
- Rahmayanty, D., Simar, S., Thohiroh, N. S., & Permadi, K. (2023). Pentingnya komunikasi untuk mengatasi problematika yang ada dalam keluarga. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(6), 28–35.

- Thabathaba'i, A., Putra, R. W., & Misky, F. (2025). Perancangan Game Edukasi Mitigasi Bencana “Save Escape” Dengan Metode Mechanic, Dynamic, Aesthetic Framewok. *Jurnal SASAK: Desain Visual dan Komunikasi*, 7(2).
- Wicaksono, J. C., Prasida, T. A. S., & Prestiliano, J. (2022). Perancangan card game “Happy Teeth” sebagai media edukasi menjaga kesehatan gigi dan mulut. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 22(2), 78–88.