

ABSTRAK

Nama : Irfan Setiawan
Program Studi : Desain Produk
Judul : Perancangan Produk Permainan Papan Guna Meningkatkan Interaksi Sosial

Penurunan tingkat empati anak akan berdampak buruk bagi lingkungan sekitarnya, berawal dari kemajuan teknologi yang sangat pesat, sekarang tak jarang orang memiliki 2 gawai bahkan lebih demi memenuhi gengsi atau tuntutan pekerjaan. Penggunaan elektronik yang berlebihan akan berdampak buruk bagi pemakai contohnya, radiasi yang dapat mengganggu jaringan saraf dan otak. Sebagai makhluk sosial, manusia butuh bersosialisasi dan ini tidak akan tercapai jika mereka terus menatap alat elektronik tanpa berkomunikasi, ada banyak cara untuk dapat bersosialisasi dengan menggunakan berbagai macam media, salah satunya media cetak dengan permainan atau biasa disebut dengan permainan papan. Permainan papan adalah jenis permainan yang mengharuskan tatap muka secara langsung dan salah satu komponennya berupa lembaran persegi seperti papan dari berbagai bahan tetapi biasanya terbuat dari karton tebal, kayu dan bahan lainnya. Permainan papan dapat dirancang untuk dimainkan oleh lebih dari satu orang, sehingga dapat meningkatkan cara berkomunikasi, berinteraksi dengan orang lain, aktif, dan lebih percaya diri. Monopoli, Catur, Ludo, Halma, dan Ular Tangga adalah contoh permainan papan yang terkenal. Berkembangnya industri permainan papan di Indonesia mendapat bantuan dari APIBGI (Asosiasi Pegiat Industri permainan papan Indonesia) dan Bekraf (Badan Ekonomi Kreatif) Indonesia berhasil mendapatkan banyak prestasi di ajang kelas dunia. Penelitian ini akan mencoba menggali permainan papan dengan melihat tren pasar dan keinginan pengguna. Hasil penelitian akan berupa desain produk permainan papan dengan harapan mampu memenuhi permintaan pasar akan produk permainan papan edukasi yang dapat mendukung masyarakat dalam meningkatkan interaksi sosial satu sama lain serta meningkatkan konsumsi buah di Indonesia.

Kata kunci : Kemajuan Teknologi, Interaksi Sosial, Tingkat Empati, Permainan Papan, Buah.

ABSTRACT

Name : Irfan Setiawan

Study Program : Product Design

Title : Designing Board Game Products to Improve Social Interaction

A decrease in children's empathy levels will have a negative impact on the surrounding environment, starting from very rapid technological advances, now it is not uncommon for people to have 2 devices or even more to fulfill their needs. prestige or job demands. Excessive use of electronics will have a negative impact on the user, for example, radiation that can interfere with nerve tissue and the brain. As social creatures, humans need to socialize and this will not be achieved if they continue to stare at electronic devices without communicating, there are many ways to be able to socialize using various media, one of which is print media with games or commonly called board games. Board games are a type of game that requires face-to-face contact and one of the components is a square sheet like a board made of various materials but usually made of thick cardboard, wood and other materials. Board games can be designed to be played by more than one person, so they can improve the way you communicate, interact with others, be active, and be more confident. Monopoly, Chess, Ludo, Halma, and Snakes and Ladders are well-known examples of board games. The development of the board game industry in Indonesia received assistance from APIBGI (Association of Indonesian Board Game Industry Activists) and Bekraf (Creative Economy Agency) Indonesia managed to get many achievements in world-class events. This research will try to explore board games by looking at market trends and user desires. The results of the research will be in the form of a board game product design with the hope of being able to meet market demand for educational board game products that can support the community in increasing social interaction with one another and increasing fruit consumption in Indonesia.

Keywords: Advances in Technology, Social Interaction, Level of Empathy, Board Games, Fruits.