

## **ABSTRACT**

### **NUSANTARA-THEMED BOARD GAME WITH POP UP APPLICATION**

*Written Project Report*

*Study Program Product Design Department of Graphic Design and Multimedia  
Mercu Buana University, 2018*

*By: Ekna Ahsandainaka (41914110064)*

*The development of the era to a modern direction today changed the mindset of many people, especially the millennial generation who lived in this time. This has many positive impacts, but it can not be denied that the development of technology also brings a negative impact for some users. One of them is the reduction of social interaction with others. This is due to the excessive use of mobile phones that people are more focused on the virtual world than the real life.*

*In addition, the entry of western culture into our country also gives effect to the younger generation. Many of our cultures are little by little starting to be forgotten. The lack of interest of today's teenagers towards socio-cultural values and the lack of nationalist feelings are a factor in the forgetting of the nation's heritage culture.*

The purpose of designing a book board themed archipelago is to remind the user of the diversity of social culture in Indonesia. In addition, the creation of new rules in the board of this game aims to build interactions in order to strengthen the socialization return among users.

**Keywords:** Social culture, board game, new rules.

## ABSTRAK

### PERANCANGAN BOARD GAME DENGAN TEMA NUSANTARA DAN PENERAPAN TEKNIK BUKU POP UP

Pertanggungjawaban Tertulis

Program Studi Desain Produk Jurusan Desain Grafis & Multimedia

Universitas Mercu Buana Jakarta, 2018

Oleh: Ekna Ahsandainaka (41914110064)

Perkembangan zaman ke arah yang lebih modern saat ini banyak mengubah pola pikir masyarakat, terutama generasi milenial yang hidup pada masanya. Hal ini banyak memberi dampak positif, namun tidak dapat dipungkiri bahwa berkembangnya teknologi juga membawa pengaruh negatif bagi beberapa penggunanya. Salah satunya adalah berkurangnya interaksi sosial dengan sesama. Hal ini berkenaan dengan penggunaan telepon genggam yang berlebihan sehingga orang-orang lebih fokus pada dunia maya dibanding dunia nyata.

Disamping itu, masuknya budaya barat ke negara kita juga memberikan pengaruh terhadap generasi muda. Banyak budaya kita yang sedikit-demi sedikit mulai terlupakan. Kurangnya minat remaja masa kini terhadap nilai sosial budaya serta sedikitnya rasa nasionalis menjadi faktor pendukung terlupakannya budaya warisan bangsa.

Maksud dari perancangan sebuah buku papan permainan bertemakan Nusantara adalah sebagai upaya mengingatkan kembali kepada penggunanya tentang keaneka ragam sosial budaya yang ada di Indonesia. Selain itu pembuatan peraturan baru dalam papan permainan ini bertujuan untuk membangun interaksi agar memperkuat kembali sosialisasi antar penggunanya.

**Kata kunci:** Sosial budaya, mainan papan, tampilan dan peraturan baru.