

**PERANCANGAN BOARD GAME PADA ANAK-ANAK  
“ZERO TO HERO”**

**Nesya Devita Valeri**

NIM 423 1501 0078

*ABSTRACT*

*The background of this design is the use of gadgets not only in adults, but the increased use of gadgets is also experienced by children, especially children aged 3-12 years with or without the help of parents. The discussion that will be raised in this design discusses the gadget addiction addiction in children. Through a media design method that is appropriate enough to reduce the use of gadgets, namely by agreeing to a Board Game. Combine elements. The results obtained in this design are writers who can refute the color and simplification of illustrations. The design of this campaign is designed with a visual strategy that is equipped with some traditional games that can be educated as well as information about traditional games and is packaged in the form of images that depict childish and cheerful (fun), so parents can see information from information and from the point of view of children who can build emotionally.*

**Key Word:** *Design, Board Games, Gadgets in Children.*

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## PERANCANGAN BOARD GAME PADA ANAK-ANAK

### “ZERO TO HERO”

Nesya Devita Valeri

NIM 423 1501 0078

#### ABSTRAK

Latar belakang dari perancangan ini adalah meningkatnya penggunaan *gadget* tidak hanya pada orang dewasa saja, tetapi penggunaan *gadget* yang meningkat juga di alami oleh anak-anak, khususnya anak umur 3-12 tahun dengan atau tanpa dampingan orang tua. Pembahasan yang akan di angkat pada perancangan ini yaitu mengenai kampanye mengatasi kecanduan kecanduan *gadget* pada anak-anak. Melalui metode perancangan media yang cukup tepat untuk mengurangi penggunaan *gadget*, yaitu dengan merancang sebuah *Board Game*. Menggabungkan elemen-elemen visual ilustrasi beserta warna. Hasil-hasil yang didapatkan dalam perancangan ini yaitu penulis dapat mengenali skema warna dan penyederhanaan bentuk ilustrasi. Perancangan kampanye tersebut disesuaikan dengan strategi visual yaitu dengan menekankan beberapa permainan tradisional yang dapat mengedukasi serta informasi-informasi mengenai permainan tradisional dan dikemas dalam ilustrasi yang membentuk suasana kekanak-kanakan (*childish*) dan ceria (*playful*), sehingga orang tua dapat melihat konteks dari informasi dan dari sudut pandang anak-anak yang dapat membangun dorongan emosional.

**Kata Kunci:** *Perancangan, Board Game, Gadget Pada Anak.*