

PERANCANGAN KARTU PERMAINAN EDUKATIF “SHINE IS FINE”

Muhamad Gildan Yushafima NIM

42318010057

ABSTRACT

The purpose of the design is to create a means of interaction that can minimize the tendency of people to prefer digital means of interacting at this time. In designing this Final Project, the author uses game cards as the main media and is supported by the use of creative content for Instagram social media in promoting the Cards. Main target of this design is adolescents aged 15-25 years.

Keywords: Kartu Permainan, Board Game, Edukatif, Informatif



PERANCANGAN KARTU PERMAINAN EDUKATIF “SHINE IS FINE”

Muhamad Gildan Yushafima NIM

42318010057

ABSTRAK

Tujuan Perancangan adalah untuk membuat suatu sarana interaksi yang dapat meminimalisir kecenderungan masyarakat yang lebih memilih sarana digital dalam berinteraksi pada saat ini, juga diharapkan menjadi platform yang bermanfaat sebagai media informasi dan edukasi sehingga dapat menambah wawasan dan pengetahuan dari audiens. Dalam perancangan karya Tugas Akhir ini penulis menggunakan kartu permainan sebagai media utama serta didukung dengan pemanfaatan konten kreatif untuk media sosial Instagram dalam mempromosikan kartu permainan tersebut.

Target dari perancangan ini yaitu remaja usia 15-25 tahun.

Kata Kunci : Kartu Permainan, *Board Game*, Edukatif, Informatif

