

## ABSTRAKSI

Komunikasi merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan. Manusia adalah makhluk sosial yang pada dasarnya tidak mampu hidup sendiri. Tanpa adanya komunikasi, manusia tidak akan bisa menjalani hidup. Pada era gobalisasi ini, hubungan sosial antar manusia dapat dipengaruhi oleh teknologi informasi. Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat interaksi antar manusia kini lebih maju. Teknologi komunikasi yang berwujud *smartphone* ini merupakan fenomena paling menarik dalam penggunaannya. Faktor kemajuan teknologi informasi ini jelas sangat mempengaruhi perilaku interaksi manusia, baik positif maupun negatif. Di dalam *smartphone* terdapat berbagai jenis aplikasi yang memungkinkan kita berkomunikasi antara dua orang atau lebih yang saling berinteraksi melalui perangkat yang berbeda. Pada ruang kafe, seharusnya intensitas terjadinya interaksi berjalan dengan baik. Namun pada kenyataannya, keefektifitasan interaksi terjadi penurunan. Maka dari itu diperlukan adanya media untuk membuat interaksi sosial pada ruang kafe tetap terjalin. Penelitian ini membahas bagaimana mendesain media *boardgame* untuk remaja pengguna *smartphone* dan perancangan visual sebagai media pendukung sebagai upaya untuk meningkatkan keefektifitasan berinteraksi pada ruang kafe.

Landasan teori yang digunakan dalam perancangan boardgame ini menggunakan elemen visual sebagai media pendukung bagi remaja pengguna *smartphone* adalah tanpa visual tidak akan menarik sehingga pesan tidak tersampaikan atau tidak komunikatif. Dan menurut Sigmund Freud mengenai bermain merupakan media untuk berkomunikasi, bersosialisasi serta berinteraksi dengan makhluk lain.

Penelitian ini fokus pada peranan *smartphone* dalam interaksi sosial pada ruang kafe dengan informan anak muda yang memiliki dan menggunakan *smartphone*. Penelitian ini menghasilkan sebuah perancangan boardgame sebagai upaya untuk meningkatkan keefektifitasan interaksi sosial yang berada dalam ruang kafe. Kafe yang digunakan sebagai contoh perancangan yaitu kafe Wiki koffee yang berada di Kota Bandung.

Metode analisis yang digunakan dalam perancangan media pendukung *boardgame* adalah metode analisis visual untuk menentukan elemen visual yang akan digunakan pada perancangan.

Kata Kunci: Interaksi sosial, *Boardgame*, *Smartphone*, Kafe, *Gadget*, Kota Bandung