

**PERANCANGAN BOARDGAME BAGI REMAJA PENGGUNA  
SMARTPHONE ( STUDI KASUS KAFE WIKI KOFFIE)  
DI BANDUNG**

**BOARDGAME DESIGNING FOR YOUTH SMARTPHONE USERS  
( CASE STUDY WIKI KOFFIE CAFE) IN BANDUNG**

Mutia Oktaviani<sup>1</sup>, Arry Mustikawan., B.Des., M.Ds<sup>2</sup>, I Nyoman Larry Julianto., S.Sn., M.Ds.<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

<sup>1</sup>[mutiaoktavianiw@gmail.com](mailto:mutiaoktavianiw@gmail.com)

---

**ABSTRAK**

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 globalisasi 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 sabagi 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 Koffie 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, Smarrtphone, Kafe, Bandung*

---

**ABSTRACT**

*Communication is very important for life. Humans are social beings who basically can not afford to live alone. Without communications, human can not live. In the era of globalization, the social relationships between people can be influenced by information technology. Rapid technological developments make human interaction is now more advanced. Tangible communication technologies of this smartphone is the most interesting phenomenon in its use. Factors advances in information technology is obviously greatly influence the behavior of human interactions, both positive and negative. In the smartphone there are different types of applications that allows us to communicate between two or more mutually berinteraksi through different devices. At the cafe space, should the intensity of interaction goes well. But in fact, decrease the effectiveness of interaction. Thus it is necessary for the media to create social interaction in space cafes remain intertwined. This study discusses how to design a boardgame media for teens smartphone users and visual design as the supporting media sabagi efforts to increase the effectiveness of interaction in the cafe space.*

*Theoretical basis used in the design of this board game uses visual elements as a support medium for adolescents without visual smartphone users are not going to attract so that the message is not delivered or is not communicative. And according to Sigmund Freud about playing the media to communicate, socialize and interact with other creatures.*

*This study focuses on the role of social interaction on smartphones in the cafe space with informants young people who own and use smartphones. The study produced a board game design in an effort to improve the effectiveness of social interaction that are within the cafe. Cafe which is used as an example of design that koffee Wiki cafe in the city of Bandung.*

*Methods of analysis used in the design of the supporting media boardgame is a visual analysis methods for determining visual element that will be used in the design.*

**Keywords:** *Social Interaction, Boardgame, Smartphone, Cafe, Bandung*

---

## **1. Pendahuluan**

Manusia adalah makhluk sosial yang pada dasarnya tidak mampu hidup sendiri dalam hidupnya dituntut untuk dapat berinteraksi dengan manusia lain (Bungin,2008:25). Segala tatanan hidup, dan sistem kemasyarakatan terbentuk akibat interaksi dan benturan kepentingan antara satu manusia dengan manusia lainnya. Pada era globalisasi ini, hubungan sosial antar manusia dapat dipengaruhi oleh teknologi informasi. Terciptanya teknologi ini bertujuan untuk memudahkan manusia dalam menjalankan hidup. Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat interaksi antar manusia kini lebih maju. Faktor kemajuan teknologi informasi ini jelas sangat mempengaruhi perilaku interaksi manusia, baik positif maupun negatif. Perilaku manusia menjadi semakin berkembang. Manusia cenderung sibuk dengan gadget berteknologi tinggi atau dengan menggunakan *headphone* yang tersambung ke *music player*. Manusia dapat dengan mudah menyapa seorang yang tidak dikenal di media sosial di internet namun enggan menyapa orang asing yang duduk dengannya di ruang publik. Interaksi dengan seorang teman lama di internet yang jauh darinya berdampak pada interaksi dengan manusia yang berada tepat di hadapannya.

Sosialisasi yang terjadi pada ruang lingkup pertemanan pun sering terjadi perubahan karena semakin canggihnya teknologi. Manusia terus memainkan *gadget* nya dan bermain jejaring sosial sehingga mereka merasa nyaman dengan dunianya. Tetapi dalam kenyataannya, mereka malah mengabaikan orang-orang yang didekatnya dan tidak peduli pada sekitarnya. Pada dasarnya teknologi sudah berhasil mencapai tujuannya membuat manusia lebih mudah dalam menjalankan hidupnya, namun kenyamanan yang diberikan mengisolasi penggunaanya dari lingkungan yang ada di sekitarnya. Akibatnya kualitas interaksi yang dimiliki manusia sebagai makhluk sosial ini menurun. Interaksi manusia dengan manusia perlahan berubah menjadi manusia dengan sebuah alat. Masalah ini harus diselesaikan sebelum perubahan sosial yang terjadi memburuk di masa mendatang.

Teknologi informasi pun mengubah perilaku manusia dalam bersosialisasi adalah ketika interaksi dalam lingkaran sekelompok manusia dalam kelompok pertemanan atau keluarga berkumpul tidak lagi hidup dikarenakan setiap individu berhadapan dengan alat yang terhubung ke internet atau hanya mendengarkan musik dan bermain game. Memang penggunaan *smartphone* menimbulkan dampak positif dan negatif. Kejadian ini sering terjadi pada ruang publik pada kafe. Kota Bandung memang memiliki varian kafe tempat anak muda sekedar berkumpul dan mengobrol. Terdapatnya jaringan wifi pada kafe memberikan ketertarikan sendiri pada pengunjung. Fasilitas ini dimanfaatkan oleh konsumen untuk mengakses internet, berkomunikasi, mengunduh data, dan sebagainya. Namun bagi pengunjung yang datang ke kafe untuk berinteraksi dengan kerabatnya akan merasa terganggu apabila mendapati lawan bicaranya sibuk sendiri dengan *gadget*-nya.

## **2. Dasar Teori**

### **2.1. Media dan Interaktifitas Remaja**

Media merupakan perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima (Heinich, 1982 dalam Arsyad, 2014:3). Sedangkan menurut National Education Association media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual yang kemudian media tersebut dapat dilihat, didengar atau dibaca. Remaja merupakan suatu masa dimana individu mengalami perkembangan psikologis dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa (Sarwono, 2013:12). Dalam berkomunikasi tentu remaja lebih atraktif dalam menyampaikan sesuatu yang ada dalam hatinya karena dalam fase ini secara psikologis masih labil. Dalam fase remaja juga, seseorang sedang mencari jati dirinya masing-masing. Interaktifitas remaja memang terjadi ketika sedang bersama teman, keluarga maupun orang-orang disekitarnya. Aktivitas yang padat yang dilakukan sehingga mengharuskan remaja lebih banyak berkomunikasi dengan orang lain. Ketika ingin membuat media untuk remaja usia 17-30 yang aktif dalam penggunaan *smartphone* sehingga mengurangi penggunaannya, maka diperlukan beberapa hal yang terkait dengan remaja dan media.

## 2.2. Remaja dan Kafe

Remaja merupakan masa dimana berkembangnya dari fase anak-anak menuju dewasa. Dalam fase ini, remaja sedang masuk dalam pembentukan dan pencarian jati diri. Remaja bersifat dinamis dan serba ingin tahu. Dalam bersosialisasi, remaja lebih memilih mencari dan mencoba hal yang baru. Terlihat remaja lebih senang bermain dengan teman sebaya dan berkumpul. Menurut Marsum (2005) Kafe merupakan ruang publik dimana didalamnya menyuguhkan makanan dan minuman dan memberikan suasana santai dan tidak resmi. Selain itu juga merupakan suatu tipe dari restoran yang menyediakan tempat duduk didalam dan diluar restoran. Kebanyakan kafe tidak menyediakan makanan berat namun lebih berfokus pada makanan seperti kue, roti, sup dan minuman. Berbeda dengan restoran, kafe menawarkan suasana relaksasi bagi para konsumennya yang merasa lelah dan jenuh. Saat ini tak hanya dijual makanan dan minuman saja, tetapi menjadi tempat para remaja nongkrong atau berkumpul bersama.

Dalam ruang publik kafe, pasti terjadi suatu komunikasi antar manusia. Komunikasi merupakan elemen penting dari sebuah interaksi sosial. Tanpa komunikasi, sebuah interaksi sosial tidak akan tercipta. Bentuk umum dari proses sosial ini adalah interaksi sosial sedangkan bentuk khususnya adalah aktivitas sosial. Interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antar orang perorangan, antar kelompok-kelompok manusia, dan antar kelompok dengan masyarakat (Soekanto, 2002:62) dalam Bungin: 2008). Dalam pendekatan psikologi sosial, interaksi didefinisikan sebagai suatu hubungan antara dua atau lebih individu, dimana individu yang satu bersifat mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki individu yang lain atau sebaliknya. Penulis memperhatikan setiap perilaku remaja yang berada dalam kafe. Kebanyakan remaja yang beradadi kafe sibuk dengan *smartphonenya* masing-masing dan tidak mepedulikan bahwa ada seseorang yang ada dihadapannya atau lawan bicaranya. Dalam kafe, interaksi sangat penting dilakukan guna membuat suasana menjadi hangat agar terjalin komunikasi yang baik.

## 2.3. Remaja dan Permainan

Sebuah interaksi dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja, termasuk pada saat kita sedang bermain. Permainan atau game adalah aktifitas yang bersifat psikis, sosial, dan intelektual. Menurut Mike Scorviano (2010) dalam Sejarah Board Game dan Psikologi Permainan, board game adalah jenis permainan di mana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan. Permainan mungkin didasarkan pada strategi murni, kesempatan, atau campuran dari keduanya dan biasanya memiliki tujuan yang harus dicapai. Permainan board game atau yang disebut juga permainan papan sudah banyak dimainkan dalam kebudayaan dan peradaban sepanjang sejarah.

Remaja memang bersifat dinamis dan menyukai hal yang baru. Bergerak dan atraktif dalam pembawannya. Tapi saat ini remaja yang terlihat hanya sibuk dengan alat yang digenggamnya. Smartphone yang membuat anti sosial dan secara tidak langsung mengisolasi dirinya sendiri. Bermain membuat semua yang ada dalam tubuh kita bergerak. Selain itu menjadi sarana hiburan yang menyenangkan. Dalam permainan, interaksi terjalin dengan baik, akan secara terpaksa suatu kelompok akan mengikuti jalannya permainan.

Menurut G.Weed dalam Kamus Edukasi seperti dikutip Lukman Arifin (2009) mendefinisikan game sebagai sebuah aktivitas terarah atau tidak, yang dilakukan oleh anak-anak untuk mendapatkan kepuasan dan hiburan serta dimanfaatkan oleh orang dewasa untuk membantu mengembangkan perilaku dan kepribadian mereka dengan berbagai macam dimensinya, baik itu intelektualitas, jasmani, maupun rohani. Dari definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa game bukan saja sarana untuk mendapatkan kesenangan dan hiburan bagi anak-anak, akan tetapi merupakan sarana efektif untuk mengembangkan perilaku dan membangun kepribadian mereka.

## 3. Pembahasan

### 3.1. Analisis Visual dan Media

Berdasarkan analisis media dan analisi elemen visual media yang akan digunakan untuk media pendukung perancangan adalah sebuah boardgame yang akan membantu efektifitas interaksi tatap muka untuk remaja pengguna *smartphone* yang berada pada ruang kafe agar perhatian terhadap *smartphone* menjadi berkurang dan lebih berinteraksi dengan lawan bicara. Pemilihan media boardgame ini juga diambil karena merupakan solusi dari permasalahan yang terjadi saat ini. Perancangan media ini akan di buat berdasarkan teori-teori yang telah disimpulkan oleh penulis agar media ini bisa mencapai tujuan utamanya yaitu mengalihkan perhatian remaja pengguna *smartphone* agar lebih berinteraksi dengan lawan bicara pada saat di kafe dan meninggalkan sementara penggunaan *smartphone* sehingga interaksi terjalin dengan baik.

### 3.2. Segmentasi

Usia : 17 - 35 Tahun

Jenis Kelamin : Laki - laki dan Perempuan

Pendidikan : Sekolah Menengah Atas dan Sederajat  
Sosial Ekonomi: Menengah Atas  
Geografis : Kota Bandung

### 3.3. Konsep Pesan

Berdasarkan hasil analisis data yang didukung oleh teori-teori yang telah dipaparkan, konsep pesan yang ingin disampaikan pada perancangan ini yaitu kurangnya interaksi tatap muka dengan lawan bicara pada remaja pengguna *smartphone* yang berada dalam ruang kafe. Alasan orang tidak banyak mengobrol dengan lawan bicaranya dikarenakan pengguna terlalu sibuk dengan kehidupan dalam *smartphone*. Seringkali pengguna *smartphone* tak acuh pada lawan bicara ketika sedang berada di ruang kafe. Tujuan mengunjungi kafe yang awalnya tempat untuk berkumpul dan mengobrol, berubah menjadi tempat pengguna sibuk dengan *smartphonenya* sendiri. Dari fenomena yang terjadi, Maka munculah gagasan awal perancangan berupa *boardgame* yang akan diletakan di ruang kafe sebagai pelengkap saat berkumpul tanpa menggunakan alat komunikasi. Pesan yang ingin disampaikan melalui perancangan media berupa boardgame ini adalah untuk mengalihkan pengguna dari alat komunikasi ketika berkumpul sehingga kualitas komunikasi secara langsung berjalan dengan baik.

### 3.4. Konsep Kreatif

Pentingnya tampilan visual pada perancangan Boardgame ini juga diutamakan dalam konsep kreatifnya. Elemen visual yang ada pada buku ini meliputi warna, tipografi, ilustrasi, layout, dan logo/ikon. Konsep visual aplikasi ini dirancang sekreatif mungkin untuk menarik minat pembaca dalam mencerna informasi yang ada. Tentunya pemilihan warna, tipografi, ilustrasi, layout, dan logo/ikon yang tepat dianggap penting dalam konsep kreatif ini.

Dalam perancangan boardgame sebagai pelengkap saat berkumpul tanpa menggunakan alat komunikasi. serta untuk mengalihkan pengguna dari alat komunikasi ketika berkumpul sehingga kualitas komunikasi secara langsung berjalan dengan baik. Konsep kreatif yang digunakan melalui penyampaian tentang dampak positif dan negatif penggunaan *smartphone* yang dituangkan pada kartu permainan. Selain mendapatkan informasi, juga dapat menjadi hiburan dan saling berinteraksi. *Boardgame* yang diberi nama “Complicated Tower” menggunakan tema yang mengusung tema percintaan melihat fenomena remaja yang sering galau dengan hubungan percintaannya yang rumit serta curhat disosial media. Boardgame ini diadaptasi dari permainan “Uno Stacko” dengan menyusun balok dan mempertahankan balok tersebut. permainan ini memiliki 4 karakter dimana terdapat 2 karakter pada kelompok jahat dan 2 karakter pada kelompok baik. karakter tersebut memiliki hubungan kekasih dan terdapat penghancur hubungan tersebut. hubungan mereka diaplikasikan dengan menyusun balok dan bergiliran mengambil balok tersebut. siapa duluan yang membuat susunan balok runtuh dialah yang mengalami kekalahan.

Tidak hanya boardgame penulis juga merancang beberapa media pendukung yang memang benar-benar mendukung media utama. Salah satu contoh menggunakan media poster yang ditempel pada kafe agar remaja yang berada di kafe dapat mengetahui *game* tersebut serta memainkannya pada saat berkumpul.

#### 3.4.1 Mekanisme Permainan

1. Siapkan permainan Complicated Tower
2. Permainan ini untuk 4 orang pemain.
3. Lakukan “suit” dengan membuat 2 kelompok masing-masing 2 orang.
4. Pada tumpukan kartu, pemain pertama boleh memilih kartu dengan bebas yang menentukan ia pada kelompok apa.
5. Pemain harus menebak gambar yang ada pada kartu, jika tebakan salah maka pemain harus mengambil 2 balok dari kelompoknya sebagai sanksi. . permainan berakhir apabila tumpukan balok runtuh dan kelompok pemain yang menyebabkan menara runtuhlah yang kalah.

### 3.5. Konsep Media

Pada perancangan ini, media utama yang digunakan adalah sebuah permainan yang terbuat dari balok kayu berukuran 3 cm x 9 cm x 1,5 cm. Pada kemasan *boardgame* menggunakan box yang dilapisi dengan kertas art paper tipis dan dilaminasi panas. Tidak hanya menggunakan media permainan namun menggunakan media lainnya yang tentunya memiliki pengaruh kuat dalam penggunaannya. Kertas Art paper 230 gr digunakan sebagai media untuk kartu dalam permainan. Kayu yang digunakan menggunakan kayu yang tidak berat dan berkualitas sehingga pada saat kayu disusun dan runtuh, apabila terkena pemain, tidak menyakiti pemain.

Pada perancangan dari tiap-tiap media, semuanya didesain dengan memperhitungkan penempatan yang ditujukan kepada masing-masing fungsi dari media-media tersebut. *Boadrgame* sebagai media utama yang berfungsi sebagai pengalihan pengguna terhadap alat komunikasi agar dapat berinteraksi dengan lawan bicara saat berkumpul. terdapat beberapa media pendukung seperti poster, x-banner, *merchandise* seperti kipas, mug bantal sofa, tempat parkir *gadget* guna meletakkan *handphone* agar pada saat bermain, pemain tidak menggunakan *smartphone*. Media pendukung lainnya terdapat kartu “snackie match” kartu kwartet ini terdapat

menu dari kafe wiki koffie yang harus dimainkan dengan cara dipasangkan. Pengunjung yang berhasil memasang menu tersebut akan mendapatkan gratis makanan atau potongan harga dri makanan yang sudah dipasangkan. Sementara untuk media pendukung baju dirancang untuk memperkuat fungsi atau kegunaan dari media-media lainnya.

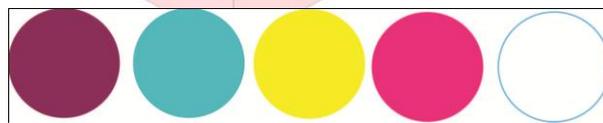
### 3.6. Konsep Visual

Perancangan boardgame ini menggunakan konsep visual agar perancangan lebih menarik .Perancangan visual boardgame ini menggunakan konsep visual *flat design* yang banyak berkesan sederhana dan membuat pemain lebih mudah memahami fungsi dari pesannya.

### 3.7. Hasil Perancangan

Setelah melewati proses perancangan yang meliputi studi permasalahan, analisis teori, pengumpulan data, analisis data, analisis media sejenis, serta penyusunan konsep perancangan, maka diahsilkan dua buah buku “113 Petunjuk Pencegahan dan Penanggulangan Bencana Kebakaran”. Hasil perancangan tersebut dijelaskan sebagai berikut.

#### Warna



Gambar 4.13 : palette warna  
Sumber : dokumentasi pribadi

Warna yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan pada warna-warna yang cerah dan terkesan *playfull*. Warna ini digunakan guna menarik perhatian konsumen yang datang ke kafe agar mau bermain dan mengalihkan perhatiannya dari alat komunikasi.

#### Logo



Gambar 4.13 : Logo  
Sumber : dokumentasi pribadi

Dalam logo *boardgame* “ Complicated Tower” menggunakan font yang sudah ada. Font yang digunakan jenis font San serif yaitu armageda wide. Dengan pemilihan warna kuning, pink dan putih dengan latar belakang biru sesuai dengan palet warna yang digunakan. Pemilihan font tersebut terkesan *playfull* dan jarak antar huruf yang berdekatan dan merapat memberikan kesan “complicated” (rumit).

#### Tipografi

Jenis font yang akan digunakan adalah san serif. Dipilihnya jenis font san serif karena terkesan sederhana. Untuk *body text* judul menggunakan font armageda wide. sedangkan untuk teks isi menggunakan Franklin Gothic Book.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890

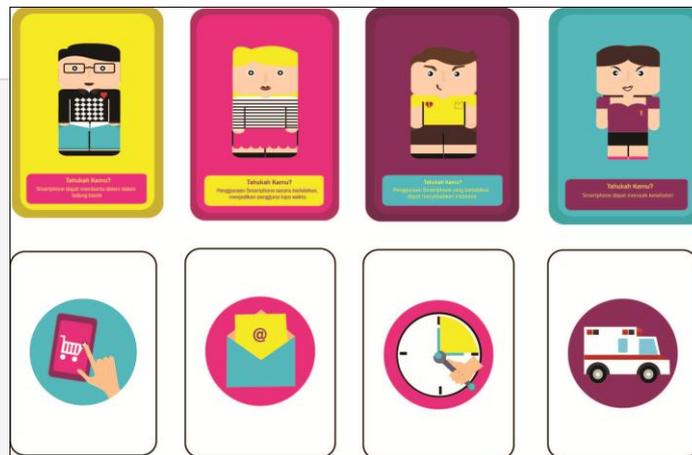
Gambar 4.16 : Font Franklin Gothic Book yang digunakan pada perancangan  
Sumber : dokumentasi pribadi



Gambar 4.17 : Font Armageda Wide yang digunakan dalam logo perancangan  
Sumber : dokumentasi pribadi

### Ilustrasi

Ilustrasi menggunakan vektor dengan gaya *flat design*, yaitu dengan pendekatan desain minimalis dan tidak memerlukan banyak ornamen. Karakter yang dibuat pun mengacu pada desain yang disukai remaja. Flat design adalah salah satu gaya desain yang banyak digunakan pada desain masa kini. Pembuatan karakter tidak terlalu mendetail, agar terlihat tetap sederhana dan efektif dalam penyampaian pesan.



Gambar 4.18 : Ilustrasi yang digunakan dalam perancangan  
Sumber : dokumentasi pribadi

## 4. Kesimpulan

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 globalisasi 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.

Pada ruang kafe, seharusnya intensitas terjadinya interaksi berjalan dengan baik. Namun pada kenyataannya, keefektifitasan interaksi terjadi penurunan. Di Indonesia penggunaan internet sudah menjadi fenomena sosial. Dari populasi kurang lebih 240.000.000 (dua ratus empat puluh juta), 24 % merupakan pengguna internet. 92.9% dari populasi pengguna internet memiliki akun Facebook, dan angka pertumbuhan pengguna internet dari tahun 2010 – 2013 adalah 163%. Populasi pengguna internet di Indonesia diperkirakan memiliki 145.000.000 pada tahun 2015. Media sosial ini yang telah menjadi budaya yang dapat memungkinkan manusia mendapatkan informasi lebih cepat, mendapatkan hiburan sampai membuka peluang bisnis. Komunikasi melalui internet memang memudahkan kita berinteraksi jarak jauh hingga dengan orang tak dikenal sekalipun.

Teknologi informasi pun mengubah perilaku manusia dalam bersosialisasi adalah ketika interaksi dalam lingkaran sekelompok manusia dalam kelompok pertemanan atau keluarga berkumpul tidak lagi hidup dikarenakan setiap individu berhadapan dengan alat yang terhubung ke internet atau hanya mendengarkan musik dan bermain game. Kejadian ini sering terjadi pada ruang publik pada khususnya di ruang kafe.

Dilihat dari fenomena tersebut, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa manusia menjadi antisosial karena mereka terlalu memberikan perhatiannya pada alat komunikasi sehingga intensitas bicara dengan lawan bicara menjadi berkurang. Perilaku tak acuh terhadap lingkungan ketika berada pada ruang karena terlalu fokus dengan *smartphone* membuat diri kita terisolasi. Ini banyak terjadi di kafe di kota Bandung khususnya di kafe Wiki Koffie. Perilaku tersebut harus diubah karena dapat mengganggu lawan bicara ketika sedang berkumpul. Jadi agar pengguna *smartphone* memiliki kualitas bicara yang baik dengan lawan bicara maka dibutuhkan pengalihan dari alat komunikasi itu.

Penulis memutuskan untuk merancang sebuah *boardgame* sebagai media untuk mengalihkan perhatian pengguna *smartphone* dari *smartphonenya* agar lebih peduli terhadap sekitar ketika sedang berkumpul, tidak dengan fokus dengan gadgetnya masing-masing dan mulai berinteraksi dengan orang sekitar. Dengan begitu penulis berharap dampak yang ditimbulkan dari perancangan ini pengguna *smartphone* cerdas dalam menggunakan gadgetnya dan mengerti kapan harus menggunakan alat komunikasi.

#### Daftar Pustaka

- [1] Yulianto et.al (2009). *"Pengantar Teknologi Informasi"*. Bandung: Politeknik Telkom.
- [2] Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- [3] Sarwono, Sarlito W (2013). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Rajawali Pers
- [4] Darmaprawira, W.A (2002). *"Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya"*;-. Bandung: ITB
- [5] Sudaryono, (2014). *Perilaku Konsumen Dalam Perspektif Pemasaran*. Jakarta: Lentera Ilmu Cendekia
- [6] Effendy (2003). *"Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi"*. Jakarta: Erlangga
- [7] Rustan, Suriyanto. 2009. *Layout, dasar dan & penerapannya*. Jakarta: Gramedia.