

ABSTRAK

PERANCANGAN VISUAL BOARDGAME “EIDERIAL: DURJANA DI BALIK BADAI” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KOMUNIKASI REMAJA

Mohammad Alfian Baadilla.¹⁾, Desi Dwi Kristanto.²⁾

¹⁾ Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Jaya

²⁾ Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Jaya

Banyak remaja usia 18-21 tahun yang masih kesulitan untuk menyampaikan pendapat dan berkomunikasi dengan baik. Padahal hal tersebut sangat berpengaruh di kehidupan sehari-hari, apalagi saat memasuki dunia kerja. Permainan papan dapat menjadi media pembelajaran interaktif untuk mengasah pola pikir kritis dan kreativitas. Salah satu boardgame yang relevan adalah Dungeons & Dragons (D&D), karena berbasis strategi. Laporan ini bertujuan mengenalkan potensi boardgame “Eiderial: Durjana Di Balik Badai” yang terinspirasi dari D&D sebagai media hiburan dan menjadikannya permainan yang mudah di jangkau. Sehingga remaja lebih tertarik untuk memainkan boardgame di mana permainan ini dapat mengasah imajinasi serta kemampuan komunikasi. Perancangan berdasarkan pengkajian mendalam tentang kekhawatiran terhadap remaja dan pengaruh boardgame seperti D&D dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi, pembentukan kepribadian, kreativitas imajinasi, dan mengasah keterampilan berpendapat secara efektif.

Kata kunci: Permainan Papan, Dungeons & Dragons, Remaja, Komunikasi

Pustaka : 23

Tahun publikasi : 2025