

BAB I.

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sebagian besar remaja mengalami kurangnya minat terhadap aktivitas dalam kehidupan sehari-hari dan menghadapi masalah interaksi sosial yang signifikan karena adanya kecanduan internet. Fenomena ini mengakibatkan mereka mengisolasi diri dan menarik diri dari interaksi personal yang sehat dengan teman sebayanya maupun lingkungan sekitar. Kecanduan internet menyebabkan remaja kehilangan minat pada kegiatan sosial di dunia nyata, mempersempit lingkup pergaulan mereka, dan mengurangi kemampuan mereka dalam membangun hubungan yang bermakna dengan orang lain (Lestari et al., 2023).

Namun, sebagai alternatif yang menarik, *board game* dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi tantangan tersebut. *Board game* adalah salah satu bentuk permainan yang telah ada sejak zaman kuno dan terus berkembang hingga saat ini. Dalam permainan ini, peserta akan berinteraksi dengan sejumlah benda yang ditempatkan pada sebuah permukaan datar yang biasanya berbentuk papan, dan bertukar pergerakan atau langkah berdasarkan aturan-aturan yang telah ditetapkan sebelumnya. Secara umum, *board game* mencakup berbagai jenis permainan, mulai dari yang sederhana hingga yang kompleks, serta dapat dimainkan oleh berbagai kelompok usia, mulai dari anak-anak hingga dewasa (Darmo et al., 2022).

Board game party adalah permainan yang dimainkan oleh sekelompok orang menggunakan papan permainan dan elemen lainnya. Fokus utamanya adalah pada strategi, taktik, dan aspek keberuntungan (Sulistianingsih et al., 2019). Dengan melalui *board game party*, peserta akan mengalami interaksi sosial yang mendalam dan bermakna. Dalam suasana yang hangat dan menghibur, mereka akan saling bekerja sama, bernegosiasi, dan membuat keputusan bersama. Hal ini tidak hanya akan memperkaya pengalaman bermain mereka, tetapi juga mempererat ikatan sosial. Dengan demikian, *board game party* bukan hanya sekadar hiburan, melainkan juga

peluang berharga untuk memperkuat solidaritas dalam komunitas, memperluas jejaring sosial, dan meningkatkan keterampilan interpersonal di luar rutinitas sehari-hari. Selain itu *game* yang bertemakan balap juga lebih diminati di kalangan pecinta *game*. Karena *game* balap menawarkan pengalaman yang lebih interaktif, keterlibatan serta keseruan yang membangun jiwa untuk berkompetisi (Satria, 2018). *Racing game* adalah sebuah jenis permainan di mana pemain mengendalikan kendaraan dan bersaing dengan pemain lain untuk mencapai tujuan tertentu, seperti menyelesaikan putaran dalam waktu tercepat atau memenangkan perlombaan, juga hadir dalam bentuk permainan papan (Fischer et al., 2009).

Board game tidak hanya menawarkan hiburan semata, tetapi juga memfasilitasi pengembangan keterampilan sosial yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Melalui interaksi yang terjadi di dalamnya, *board game* memberikan motivasi yang dapat merangsang perubahan positif dalam kehidupan seseorang, menjadikannya sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan interaksi komunikasi dan analisis pengambilan keputusan (Gamayanto et al., 2023). Dengan demikian, *board game* tidak hanya menjadi aktivitas hiburan yang menyenangkan, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran yang menyeluruh, membawa dampak positif yang dapat dirasakan dalam berbagai aspek kehidupan individu. Selain itu, *board game* juga dapat meningkatkan interaksi sosial karena pemain langsung berinteraksi satu sama lainnya.

Atas pertimbangan faktor - faktor diatas, penulis merancang dan mengembangkan sebuah *board game* yang diharapkan dapat menjadi salah satu solusi yang dapat memperbaiki interaksi sosial. *Board game* ini tidak hanya hadir dengan tema balapan yang seru, tetapi juga menggabungkan unsur-unsur permainan *party* yang memacu kerja sama dan keberuntungan yang menghadirkan elemen kejutan. Melalui permainan ini, para pemain akan diajak untuk saling berinteraksi, berkompetisi secara sehat, dan bersenang-senang bersama, sambil tetap menjaga suasana yang kompetitif namun menyenangkan. Diharapkan, pengalaman yang diberikan oleh *board game* ini akan memberikan kontribusi positif dalam memperkuat hubungan sosial antar

pemainnya dan membangun kembali kecakapan sosial yang mungkin telah terabaikan dalam era digital ini.

1.2. Rumusan Masalah

Dari pendahuluan di atas, rumusan masalah untuk tugas akhir ini yaitu kurangnya interaksi sosial dalam kehidupan nyata pada zaman sekarang, terutama ketika sedang berkumpul.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Fokus utama penelitian adalah pada masalah kurangnya interaksi sosial pada kehidupan zaman sekarang, terutama ketika sedang berkumpul agar tidak hanya terfokus pada *gadget*.
2. Penelitian ini mengeksplorasi peran *board game* sebagai salah satu solusi untuk membangun interaksi sosial pada kehidupan nyata zaman sekarang.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini adalah merancang dan membuat *board game party* dengan tema balapan yang diharapkan dapat menjadi salah satu solusi yang dapat membangun interaksi sosial.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat tugas akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Menjadi salah satu solusi untuk mengatasi kurangnya interaksi sosial.
2. Pengembangan keterampilan sosial.
3. Hiburan dan pengalaman menyenangkan.

1.6. Sistematika Penulisan

Berikut adalah susunan sistematika penulisan yang akan dipergunakan dalam penulisan tugas akhir ini.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan mengulas secara mendalam mengenai konteks yang mempengaruhi, perumusan pertanyaan penelitian, batasan lingkup yang dihadapi, serta tujuan yang ingin dicapai melalui tugas akhir ini. Selain itu, akan dibahas pula dampak positif yang diharapkan dari hasil penelitian ini, serta pemaparan mengenai struktur penulisan yang akan diterapkan untuk memandu pembaca melalui keseluruhan penyajiannya.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bab ini akan menyelidiki secara komprehensif literatur yang relevan serta kerangka teoritis yang mendasari penelitian ini. Ini akan mencakup eksplorasi mengenai penelitian sebelumnya, teori-teori yang mendukung landasan penelitian, dan pembahasan tentang konsep serta teknologi yang terkait dengan pangkalan data yang digunakan. Selain itu, bab ini juga akan membahas aspek-aspek yang berkaitan dengan topik-topik terkait lainnya yang relevan dengan tujuan penelitian ini.

BAB III METODE TUGAS AKHIR

Bab Metode Tugas Akhir ini akan merincikan secara detail metode yang digunakan dalam merancang sistem baru yang akan menggantikan sistem yang sudah ada sebelumnya. Penjelasan tentang pendekatan yang diambil dan alat-alat yang digunakan dalam proses perancangan sistem akan disajikan dengan lengkap. Konsep-konsep yang telah dibahas sebelumnya, yang mengacu pada kerangka kerja sistem yang telah ada sebelumnya, akan menjadi landasan untuk pembahasan dalam bab ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab Hasil dan Pembahasan akan menguraikan hasil dari penelitian serta pengujian yang dilakukan terhadap implementasi sistem. Informasi yang diperoleh dari hasil ini akan digunakan untuk melakukan analisis terhadap sistem sesuai dengan perancangan yang telah dibahas pada bab sebelumnya..

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian akhir, yaitu Bab Kesimpulan dan Saran, akan mengulas hasil penelitian secara menyeluruh serta memberikan rekomendasi untuk arah pengembangan penelitian selanjutnya. Selain itu, bab ini juga akan memberikan kesimpulan yang merupakan rangkuman dari temuan dan analisis yang telah disajikan sebelumnya..