

## ABSTRAK

Sejak pandemi COVID dimulai pada tahun 2020, banyak orang, terutama mahasiswa, terpaksa tinggal di rumah dan melakukan studi secara daring. Banyak dari mereka mengalami stres dan kecemasan karena kurangnya kegiatan sosial, dan untuk mengatasinya, mereka mencoba untuk berhubungan melalui permainan. Sayangnya, banyak dari para pemain merubah permainan tersebut menjadi tempat yang *toxic*. Meskipun kerja tim diperlukan untuk menyelesaikan sebagian besar permainan, banyak pengalaman tidak menyenangkan terjadi karena sifat destruktif mereka, seperti saling menyalahkan, membuat komentar kebencian, dan peluapan amarah. Fenomena ini dapat mempengaruhi kesehatan mental mahasiswa dan kinerja mereka dalam studi serta kesejahteraan sosial mereka. Di sisi lain, popularitas board game semakin meningkat, terutama *tabletop roleplaying games* (TTRPG) seperti *Dungeons and Dragons*, *Call of Cthulhu*, dan lainnya. Permainan ini juga dapat dimainkan bersama keluarga maupun teman, karena keduanya memiliki upaya kerja sama tim dan kebebasan pemain untuk berjelajah.

Masalah lain yang menjadi isu adalah pendidikan budaya Indonesia. Sistem pendidikan formal di Indonesia belum menemukan metode baru untuk menarik mahasiswa. Hal ini membuat mahasiswa tidak tertarik dengan budaya Indonesia. Mereka lebih menyukai budaya lain karena media yang mengusungnya lebih unik dan menyenangkan, apalagi dengan permainan. Sistem pendidikan di Indonesia masih takut menempatkan permainan sebagai media untuk mendidik dan belajar, karena bermain masih dianggap sebagai kegiatan yang jauh dari kegiatan ajar-mengajar. Berdasarkan ide yang mendasari Desain Komunikasi Visual (DKV) dan *board game*, serta penelitian kualitatif dan kuantitatif, penelitian ini dinilai menggunakan pendekatan matriks. Penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan desain *board game* yang mampu mengubah perilaku *toxic* antara mahasiswa dan sistem pendidikan yang kaku, serta untuk memperkenalkan kembali budaya Indonesia, agar mereka mudah memahami isinya, dan mengubah pola pikir mereka tentang budaya Indonesia.

Kata kunci: Budaya Indonesia, *tabletop role-playing game/board game*, mahasiswa, The Wrath of Noesangkara