

ABSTRAK

Kartu pos merupakan secarik kertas yang digunakan sebagai alat komunikasi jarak jauh perkembangan teknologi pesan singkat membuat pamor kartu pos terkikis. dalam ruang lingkup terbatas, kartu pos masih digunakan untuk bercerita atau sekadar memberi kabar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memanfaatkan kartu pos sebagai media dalam *game user interface* untuk meningkatkan minat dan keterlibatan pengguna dalam berkomunikasi dalam konteks permainan video gim. Untuk mencapai hal tersebut, diperlukan sebuah teori dan data yang tepat. Oleh sebab itu, peneliti melakukan pengumpulan data dengan berbagai macam metode penelitian. Seperti, studi pustaka, observasi, dan wawancara, untuk mendapatkan data yang sesuai. Peneliti juga melibatkan partisipan berusia remaja dan anggota Komunitas *Postcrossing* Indonesia (KPI) yang ada di Bandung sebagai target audiens. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang pengaruh penggunaan media kartu pos dalam *game user interface* terhadap minat dan keterlibatan pengguna dalam berkomunikasi. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan *game user interface* yang inovatif dan menarik bagi pengguna maupun pembuat, serta memperluas penggunaan kartu pos sebagai media komunikasi dalam era digital yang semakin canggih.

Kata kunci: kartu pos, *game user interface*, nostalgia