

ABSTRAK

Stres kerja menjadi isu signifikan yang berdampak pada penurunan *quality of work life* dan produktivitas karyawan di PT Bersama Zatta Jaya Tbk. Dampak stres yang tidak dikelola dengan baik dapat menurunkan motivasi, mengganggu hubungan kerja, hingga menurunkan performa individu. Ide utama dari penelitian ini adalah merancang *board game* sebagai media interaktif yang mampu mendukung proses *coping stress* serta meningkatkan kualitas interaksi sosial di lingkungan kerja. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, meliputi observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka. Proses perancangan produk menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) dan SCAMPER untuk memastikan kebutuhan pengguna menjadi prioritas utama. Hasil akhir berupa *board game* kolaboratif yang telah diuji coba oleh karyawan PT Bersama Zatta Jaya dan mendapatkan kriteria “Layak” serta memiliki respon positif saat digunakan. *Board game* ini membantu meningkatkan relaksasi karyawan, keterlibatan sosial antar karyawan, serta suasana kerja yang lebih menyenangkan. Permainan ini terbukti mampu menjadi sarana hiburan yang efektif dalam mendukung *coping stress* dan meningkatkan *quality of work life* di lingkungan kerja.

Kata Kunci: *Board Game, Quality of Work Life, Coping Stress, Karyawan.*