

ABSTRAK

Nomophobia merupakan penyakit kejiwaan yang dapat menurunkan fungsi kognitif seseorang. *Board game* telah terbukti dapat digunakan sebagai terapi untuk meningkatkan fungsi kognitif. Penulis ingin merancang *board game* yang dapat mengurangi dampak negatif *nomophobia* bagi siswa di SMAN 24 Bandung. Penelitian dilakukan dengan metode induktif. *Mixed method research* sebagai metode untuk mencari data dan metode perancangan yang dipakai adalah metode perancangan *UCD (user centered design)*. Perancangan dengan *UCD* diawali dengan survei konstruksi untuk menentukan preferensi tema, cerita, serta latar *board game* yang diinginkan dan diakhiri dengan mendapatkan *feedback* dari pengguna. Hasil dari survei konstruksi adalah *board game Apofasi* yang kemudian direvisi menjadi *board game Lostvolt*, sebuah *board game* kompetitif bertema misteri yang menantang pemainnya untuk berpikir, membaca cerita, dan membuat keputusan dalam jangka waktu cepat. Untuk menentukan apakah *board game Lostvolt* bisa mengurangi dampak negatif dari *nomophobia* atau tidak, digunakan *pre-test* dan *post-test* sebagai cara untuk memvalidasi fungsi dari *board game Lostvolt*.

Kata Kunci: *Board game, Nomophobia, User Centered Design.*

