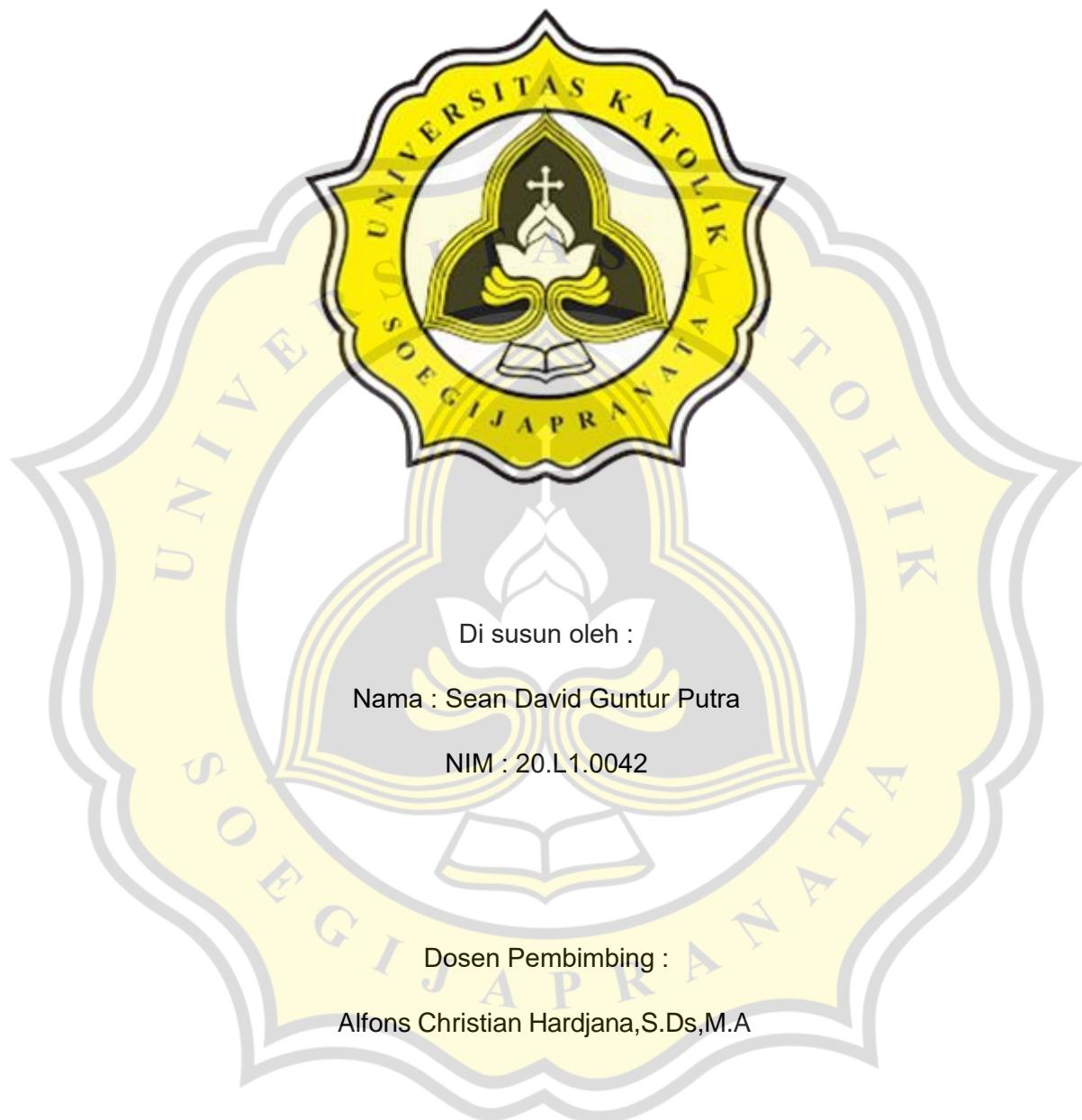


**PERANCANGAN BOARDGAME EDUKATIF UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MANAJEMEN WAKTU SEBAGAI
UPAYA MENGURANGI DEPRESI**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIKA SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2024**

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BOARDGAME EDUKATIF UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MANAJEMEN WAKTU SEBAGAI
UPAYA MENGURANGI DEPRESI

Diajukan Dalam Rangka

Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds)



Nama : Sean David Guntur Putra

NIM : 20.L1.0042

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIKA SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2024

ABSTRAK

Manajemen waktu yang buruk sering kali menjadi penyebab utama stres dan depresi di kalangan mahasiswa. Penelitian ini bertujuan merancang sebuah boardgame edukatif yang dapat membantu mahasiswa meningkatkan keterampilan manajemen waktu mereka, sehingga mampu mengurangi risiko depresi. Depresi menjadi masalah yang semakin meningkat di kalangan mahasiswa usia 18-22 tahun akibat tekanan akademik dan sosial yang tinggi.

Boardgame ini dirancang sebagai media interaktif yang mengajarkan mahasiswa cara mengelola waktu dengan lebih efektif melalui permainan yang menyenangkan. Dengan ilustrasi yang menarik dan aturan permainan yang sederhana, mahasiswa diajak untuk memahami pentingnya prioritas, perencanaan, dan pengambilan keputusan dalam manajemen waktu.

Diharapkan boardgame ini dapat menjadi solusi edukatif yang membantu mahasiswa mengurangi stres dan depresi, sekaligus meningkatkan kesejahteraan mental mereka.

Kata Kunci: Boardgame, Manajemen Waktu, Depresi, Mahasiswa, Edukatif.