

ABSTRAK

Perancangan *board game* ini muncul dari sebuah permasalahan sosial mengenai fenomena FOMO yang dialami oleh remaja generasi Z. Salah satu faktornya adalah tren yang muncul dalam konten media sosial. Fenomena tersebut menyebabkan remaja generasi Z kurang dapat sikap asertif dan sulit untuk berinteraksi sosial. Namun, berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis, dampak yang lebih krusial dari perilaku FOMO adalah remaja generasi Z menjadi individu yang kurang menghargai keberadaan diri mereka dan menyebabkan remaja generasi Z mengalami kecemasan sosial. Sehingga perancangan *board game* ditujukan sebagai upaya asertif yang memberikan pemahaman terhadap generasi Z tentang pentingnya menjadi diri sendiri, tanpa khawatir tertinggal dari tren yang terjadi disekitarnya, khususnya pada media sosial. Metode yang digunakan dalam perancangan *board game* menggunakan pendekatan kualitatif, sehingga peneliti mengumpulkan data melalui wawancara, kuesioner, observasi, dan studi literatur. Hasil dari analisis SWOT, USP, dan *positioning*, pada perancangan *board game* adalah penerapan *art therapy* dengan metode gambar ekspresif dan *positioning* dari perancangan *board game* adalah permainan dengan media asertif yang dapat membantu perkembangan emosional dan pembentukan karakter remaja generasi Z dalam mengurangi FOMO. Ide dasar dari perancangan ini menggunakan konsep *board game* yang bertemakan *fantasy*. Konsep ini dipilih berdasarkan ketertarikan remaja terhadap tokoh yang memiliki kekuatan supranatural, sehingga dapat memotivasi remaja untuk mengatasi tantangan dalam kehidupan mereka sendiri. Dalam perancangan *board game* ini dibuat juga beberapa media pendukung seperti *x-banner*, *standee*, *drawing pad*, pensil warna, stiker, dan *t-shirt*.

Kata Kunci: Media Asertif, FOMO, *Board Game*