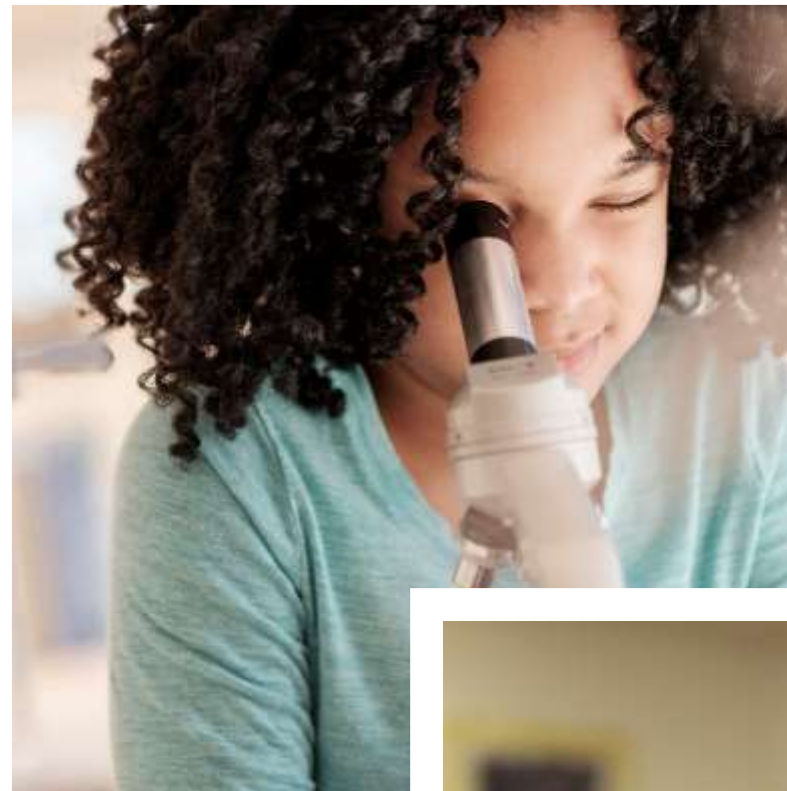


A grayscale photograph of a science classroom. In the foreground, a student is looking through a microscope. To their left, another student is writing in a notebook. In the background, other students are visible, some also at microscopes. The scene is dimly lit, with a dark, textured overlay. The word "VIOLENCE" is written in large, bold, teal capital letters across the center of the image.

**VIOLENCE**

# LATAR BELAKANG

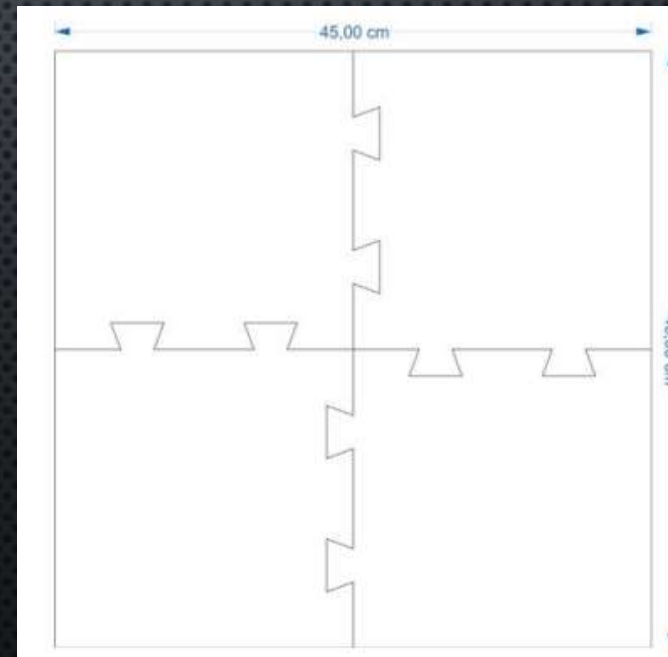
- PADA SAAT INI, PENGGUNAAN GAWAI ATAU SMARTPHONE SUDAH TIDAK BISA DIHINDARI LAGI, TERMASUK DI KALANGAN ANAK-ANAK. SELAIN MEMILIKI DAMPAK YANG POSITIF, SMARTPHONE JUGA MEMILIKI DAMPAK YANG NEGATIF APABILA DIGUNAKAN DENGAN CARA YANG TIDAK TEPAT. SALAH SATU DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN SMARTPHONE SECARA BERLEBIH ADALAH TIMBULNYA MASALAH PSIKIS YANG BERPENGARUH KEPADA MASALAH SOSIAL DAN EMOSIONAL.
- METODE YANG DIGUNAKAN DALAM PERANCANGAN INI, ADALAH DENGAN MENGADAKAN OBSERVASI SERTA WAWANCARA GUNA MENDAPATKAN DATA YANG RELEVAN. DIHARAPKAN DENGAN ADANYA MEDIA INTERAKTIF BERUPA BOARDGAME INI DAPAT MEMBERIKAN MANFAAT DALAM MELATIH KEMAMPUAN INTERAKSI DAN MENGOLAH EMOSI ANAK AGAR TIDAK MELAKUKAN TINDAK KEKERASAN.





# KONSEP VISUAL

Format desain



# TIPOGRAFI



**Edu  
Motion**

The image displays a stylized logo for 'Edu Motion'. The word 'Edu' is positioned above 'Motion'. The letters are filled with a vertical gradient from orange at the top to red at the bottom. Each letter has a thick white outline and a dark grey drop shadow, giving it a 3D, bubbly appearance. The font is a playful, rounded sans-serif style.

# ILUSTRASI



# DESAIN KARAKTER



# VISUAL DIGITAL KARTU PERMAINAN



# VISUAL DIGITAL PAPAN PERMAINAN



# VISUAL DIGITAL ILLUSTRASI



# Kesimpulan

Permainan yang melibatkan interaksi dapat melatih dan menumbuhkan sikap sosial- emosional anak. Hal ini dikarenakan perkembangan sosial merupakan tingkat jalinan interaksi anak dengan orang lain disekitarnya. Dan perkembangan emosional merupakan luapan perasaan ketika anak berinteraksi dengan orang lain. Permainan yang dilakukan secara bersama dapat berpengaruh terhadap perasaan atau emosi anak dikarenakan dalam kegiatan bermain anak dapat belajar bersabar dalam mengikuti segala peraturan yang ada di dalam permainan dan anak dapat belajar saling menghargai satu dengan yang lainnya.

# THANK

# YOU

[SOMEONE@EXAMPLE.COM](mailto:SOMEONE@EXAMPLE.COM)

