

ABSTRAK

Lansia merupakan fase terakhir dalam kehidupan manusia. Seiring bertambahnya usia, terdapat banyak kemunduran yang dihadapi oleh lansia, seperti penurunan fungsi afektif dan fungsi kognitif. Beberapa penurunan fungsi kognitif yang dialami lansia adalah gangguan fungsi memori, disorientasi waktu, tempat, dll. Di sisi lain, penurunan fungsi afektif pada lansia yaitu berkurangnya interaksi sosial dan aktifitas bersama orang lain. Berbagai faktor penurunan fungsi yang dialami lansia tersebut mempengaruhi kehidupan bersama, terutama di panti sosial. Sehingga permasalahan fungsi kognitif dan fungsi afektif pada lansia harus diatasi untuk meningkatkan kualitas kehidupan sehari-hari lansia di panti sosial. Studi kasus pada penelitian ini adalah pada Panti Sosial Tresna Werdha Budi Pertiwi di Bandung. Pada penelitian ini digunakan pendekatan *design thinking* untuk memahami kebutuhan para lansia. Proses *design thinking* diimplementasikan dimulai dari tahap pengumpulan data melalui observasi, wawancara, analisa data, menentukan akar permasalahan, perancangan ide sebagai solusi dan pengujian secara langsung oleh lansia sebagai pengguna. Penelitian ini akan difokuskan pada perancangan media fisik untuk lansia yang memfokuskan pada nilai kebersamaan lansia yang akan memungkinkan terjadinya peningkatan interaksi (fungsi afektif) serta peningkatan memori (fungsi kognitif). Penelitian ini menghasilkan media permainan menyenangkan yang dapat dimainkan bersama-sama oleh para lansia yaitu sebuah *board game* dengan jenis *word game* dengan berbagai kategori benda yang berbeda, dengan tingkat kesulitan yang rendah. Perancangan ini tentunya dilakukan dengan mempertimbangkan aspek penurunan lain pada lansia untuk menciptakan kenyamanan dalam bermain. Perancangan *board game* ini sesuai dengan SDG's "Good Health and Well-being" dengan meningkatkan kehidupan lansia melalui desain yang dirancang sesuai dengan kebutuhan lansia.

Kata kunci : Panti Jompo, *Board Game*, Kebersamaan, Afektif, Kognitif