

## **ABSTRAK**

Bermain *game*/permainan hampir dilakukan oleh semua kalangan, baik anak muda maupun dewasa, dengan beraneka macam jenis permainannya. *Game* identik dengan teknologi, oleh karena itu *game* dalam kasus ini adalah permainan yang ada pada *gadget-gadget*, seperti : ponsel, laptop atau tab, yang hampir dimiliki oleh semua orang. Mudahnya bermain permainan di era ini membuat penggunaanya kecanduan atau dengan kata lain disebut *game addict*, dimana mereka bisa menghabiskan sehari-hari hanya untuk berkutat pada *gadget* mereka. Menggunakan *gadget* untuk bermain *game* 2x lipat lebih berbahaya dari pada penggunaan *gadget* biasa. Hal itu dikarenakan fungsi mata menjadi dua kali lebih lelah akibat memandang layar ponsel selama berjam-jam dan dampak yang ditimbulkan juga memengaruhi fisik dan psikis si penggunanya. Penyebabnya adalah posisi mereka saat melakukan aktifitas tersebut yang monoton dan jarang bergerak. Oleh karena itu diciptakanlah kursi *gaming* yang menunjang kenyamanan mereka saat bermain dengan mengusung gaya kursi balap, hanya saja kursi tersebut mahal dan cenderung membuat penggunaanya malah semakin lama bermain. Oleh karena itu penulis ingin mendesain sebuah kursi untuk *gamers* hanya saja menggunakan konsep budaya Indonesia dengan memasukan material rotan namun berkarakteristik modern.

*Key word* : *game*, *gadget*, kursi *game*, rotan, dampak buruk bermain *game*.

## **ABSTRAC**

*Playing game is almost done by all people, by circle both young or adult, with various types of games. Games are identical with technology, therefore games in this case are games that exist on gadgets, such as: cellphones, laptops or tabs, which are almost owned by everyone. The easy of playing games in this era makes users addicted, where they can spend all day just to dwell on their gadgets. Using a gadget to play games is more dangerous than using a regular gadget. That is because the function of the eyes becomes twice as tired as it can be to see the cellphone screen for hours and the impact it also has on the user's physical and psychological impact. The reason is that their position when carrying out these activities is monotonous and rarely moves. Therefore, gaming chairs are created that support their comfort while playing with the style of racing seats, but that the seats are expensive and tend to make the user even play longer. Therefore, the author wants to design a chair for gamers only to use the concept of Indonesian culture by including rattan material but modern characteristics.*

*Key word* : *game*, *gaming chairs*, *rattan*, *bad impact playing game*