

BOARD GAME “PRABUMERU”

Novia Dwiyanti Putri

41914120017

ABSTRACT

Indonesia is a country that has a panorama of millions of beauties in it, from Sabang to Merauke. And in the current era mountain climbing is one of sports and hobbies. Many people find it easy to explore from the easy level of climbing to the most difficult climb. Being a trend now, many writers claim mountains in Indonesia have dark stories about climbers who disappear until they end in death. Lack of knowledge for novice climbers such as preparing equipment to get, helping logistics, trekking tracks or tracks that are easy to pass and the time and good weather to develop easily known. Data collection was carried out in this Board Game design by following the community of mountain climbers, the game model used was a cooperative game. Board Games as an interactive media that can be used to convey information and interactions between players to enable the game. This design provides educational media and can be targeted for novice climbers to get information and knowledge about the mountain as well as things that can be done and cannot be compiled on the mountain.

Keywords: *Board Game, Media, Information, Mountain, Teenagers*

BOARD GAME “PRABUMERU”

Novia Dwiyanti Putri

41914120017

ABSTRAK

Indonesia merupakan negara yang memiliki berjuta keindahan panorama didalamnya, dari sabang sampai merauke. Dan di era saat ini mendaki gunung merupakan salah satu olahraga dan hobi. Banyak orang semakin mengeksplor mulai dari *Level Pendakian* yang mudah hingga pendakian yang tersulit. Menjadi *trend* saat ini, penulis banyak mengamati beberapa gunung di Indonesia memiliki cerita yang kelam tentang pendaki yang hilang hingga berakhir pada kematian. Kurangnya pengetahuan untuk pendaki pemula seperti persiapan perlengkapan untuk mendaki, ketersediaan logistik, *treck* atau jalur pendakian yang mudah di lalui serta waktu dan cuaca yang baik untuk mendaki begitu sedikit diketahui. Pengumpulan data yang dilakukan dalam perancangan *Board Game* ini dengan mengikuti komunitas pendaki gunung, model permainan yang digunakan yaitu permainan kooperatif. *Board Game* sebagai media interaktif yang bisa untuk menyampaikan informasi secara persuasi dan menciptakan interaksi antar pemain untuk dapat menjalankan permainan. Perancangan ini bertujuan sebagai media permainan yang dapat memberikan nilai edukatif dan di targetkan kepada pendaki pemula untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan mengenai gunung serta hal-hal yang boleh dilakukan dan tidak boleh dilakukan ketika berada di gunung.

Kata Kunci : *Board Game*, Media, Informasi, Gunung, Remaja