

PAPAN PERMAINAN PETUALANGAN RAFTING SHOCK UNTUK TARGET REMAJA

Chieiko Natasha Uliniansyah

41919010021

ABSTRAK

Permainan Simulasi dapat menghasilkan pandangan kenyataan yang baru dari kenyataan yang sudah ada dalam bentuk hiburan. Papan Permainan Petualangan Rafting Shock adalah papan permainan petualang dengan mekanisme kompetisi yang memberikan simulasi untuk mengantarkan suatu informasi dan pengetahuan dasar atas permainan olahraga arung jeram. Yang dimana olahraga tersebut adalah kegiatan olahraga ekstrim mengarungi sungai yang sangat menantang namun beresiko tinggi yang membuat orang merasa ragu untuk mencoba yang mayoritas pengalaman terjadi di usia remaja. Yang dimana produk games dapat menyuguhkan pengalaman yang mengasyikan dengan menghilangkan resiko bahaya pada remaja atas olahraga arung jeram. Sehingga Papan Permainan Petualangan Rafting Shock ini bertujuan untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan dasar agar dapat meringankan keraguan remaja terhadap olahraga ekstrim arung jeram serta memberikan pandangan baru yang menyenangkan terhadap olahraga arung jeram. Pengumpulan data pada Papan Permainan Petualangan Rafting Shock ini menggunakan metode literatur dan diuji dengan playtesting. Metode literature dipilih agar mendapatkan data yang relevan dan menggunakan uji playtesting agar dapat mendata dan menganalisis secara langsung pada remaja untuk menemukan aspek fungsi permainan yang dapat memberikan kesenangan bagi remaja serta aspek sistem yang dapat menghasilkan kesenangan bagi pemain dengan sebuah teori.

Kata Kunci : Papan Permainan, Arung Jeram, Menyenangkan, Permainan Petualangan, Permainan kompetisi

ADVENTURE RAFTING SHOCK BOARD GAME FOR TEENAGERS

Chieiko Natasha Uliniansyah

41919010021

ABSTRACT

Simulation games can produce a new view of reality from an existing reality in the form of entertainment. Board Game Adventure Rafting Shock is an adventurous board game with a competition mechanism that provides simulation to convey basic information and knowledge of the sport of rafting. Which is where the sport is an extreme sports activity wading a river which is very challenging but high risk which makes people feel hesitant to try which the majority of experiences occur in their teens. Which is where game products can provide an exciting experience by eliminating the risk of danger to teenagers from rafting. So this Rafting Shock Adventure Board Game aims to convey basic information and knowledge in order to ease the doubts of teenagers about the extreme sport of rafting and provide a new, fun perspective on the sport of rafting. Data collection on the Rafting Shock Adventure Board Game uses the literature method and is tested by playtesting. The literature method was chosen in order to obtain relevant data and use the playtesting test in order to be able to record and analyze directly on adolescents to find aspects of game functions that can provide pleasure for adolescents and system aspects that can generate pleasure for players with a theory.

Keyword : *Board Game, Whitewater Rafting, Fun, Adventure Game, Competition Game.*