

ABSTRAKSI

Fenomena globalisasi ditunjukkan dengan adanya perkembangan teknologi dan internet yang pesat dengan segala kemudahan-kemudahan yang didapatkan oleh para penggunanya. Hal tersebut dapat membuat individu menjadi erat dan tak terpisahkan dengan dunia digital. Menurut data pengguna internet pada tahun 2017, individu dengan rentang usia 18-25 (generasi *millennials*) paling banyak terhubung dengan internet, yang lama kelamaan dapat memunculkan sikap individualis dan ego sentris. Sifat-sifat negatif yang demikian dapat membuat mereka menjadi kurang peka terhadap lingkungan sekitarnya. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu media yang diharapkan mampu menyadarkan individu akan pentingnya nilai-nilai kerja sama dan komunikasi. Pembuatan *board game* “*Survival Land*” ini memiliki tujuan awal yaitu untuk menyadarkan akan pentingnya nilai kerja sama dan komunikasi dalam menyelesaikan suatu masalah, khususnya kepada individu generasi *millennials*. *Board game* “*Survival Land*” merupakan permainan berbasis kartu yang dapat dimainkan sebanyak 2-6 orang. Terdapat juga aplikasi berbasis *android* sebagai sarana penunjang untuk permainan ini (*companion app*), dimana dalam aplikasi tersebut akan berisi *menu tutorial*, *help*, dan *about* yang dapat membantu pemain untuk lebih memahami alur dari permainan. *Survival Land* ini kemudian akan divalidasi oleh 10 peserta (generasi Y) yang melakukan *test play*, dibantu dengan buku peraturan dan *companion app*. Setelah melakukan uji validasi, para peserta diberi kuisisioner untuk menguji apakah pembuatan *board game* “*Survival Land*” telah sesuai dengan tujuan awal. Hasil dari uji validasi dan pengisian kuisisioner memberikan hasil peserta *board game* “*Survival Land*” berpendapat bahwa kerja sama dan komunikasi sangat penting dalam menyelesaikan suatu masalah. Selain itu, dengan bermain *board game* “*Survival Land*”, para peserta menilai bahwa permainan ini berpengaruh untuk memberikan kesadaran akan pentingnya kerja sama dan komunikasi. Kesimpulan yang didapat ialah *board game* “*Survival Land*” ini dapat membuat individu sadar akan pentingnya kerja sama dan komunikasi untuk dapat menyelesaikan masalah dan mencapai tujuan-tujuan tertentu.

Kata kunci: *Board Game* “*Survival Land*”, Kerja Sama, Komunikasi, Generasi *Millennials* (Y)