

ABSTRAK

Penyakit Demensia merupakan penyakit yang ada pada bagian otak yang ditandai oleh kemunduran Fungsi kognitif dan perubahan perilaku. Penyakit terparah dari Demensia adalah Alzheimer. Demensia bisa mempengaruhi daya ingat memori, cara berfikir, perilaku, emosi, dan pengambilan keputusan. Saat ini masih sedikit pengetahuan dan pemahaman masyarakat tentang Demensia. Karena kurangnya pemahaman masyarakat tentang penyakit tersebut, maka dibutuhkan game yang dapat melatih daya ingat, cara berfikir, dan dapat melatih dalam mengambil keputusan. Game ini merupakan game digital *board game* yang dapat dimainkan pada *smartphone*. Media ini dibangun dengan menggunakan metode kualitatif berupa pengumpulan data secara literatur, mengadakan survey, dan menganalisis karya sejenis. Pada pengumpulan data penulis melakukan wawancara dan mencari data di beberapa situs terpercaya. Pada bagian survei penulis mengambil data dari beberapa aspek yaitu konteks pemain, dan konteks permainan untuk memperkuat asumsi yang penulis ingin bangun.

Kata Kunci: Media, Permainan Papan, Demensia, *Board game*, Game Digital