

ABSTRAK

Anwarur Rizqi, 2025. <**Perancangan Boardgame Perang Antara Kerajaan Singasari dan Kadiri**>. Final Project, Visual Communication Design Study Program (S1), Bhinneka Nusantara University, Supervisor: Saiful Yahya

Kata kunci: board game, perang, singasari, Kadiri, strategi

Penelitian ini bertujuan untuk merancang board game perang antara kerajaan singasari dan kadiri. berawal dari permasalahan yang diangkat, yaitu belum adanya media interaktif yang di gunakan untuk menyajikan informasi tentang kedua Kerajaan dan kurangnya pengetahuan anak muda tentang sejarah lokal. adapun metode yang digunakan pada perancangan aset ini ialah dengan menggunakan prosedur “Design Thinking”. merupakan metode yang berfokus pada solusi kreatif dengan menempatkan pengguna atau pemain sebagai pusat dari proses desain. Pendekatan ini dapat digunakan untuk pengembangan produk seperti boardgame, karena memungkinkan desainer untuk memahami kebutuhan dan preferensi pemain serta menguji iterasi desain secara berulang-ulang.

Ada lima tahapan pada Design Thinking, yang pertama adalah Empathize. define, ideate, prototype, Test pada perancangan ini dimulai dengan observasi objek bersejarah, menentukan moodboard, perancangan mekanik, pembuatan aset hingga

sampai pada test atau pengujian aset. Pada pengujian dilakukan dengan dua orang ahli. yang pertama dari teknis berupa kelayakan mekanik boardgame yang kedua ialah dengan ahli yang pada bidang ilustrasi khususnya ilustrasi boardgame dan telah melakukan penelitian tentang kerajaan Singhasari. selanjutnya adalah implementasi aset pada hasil cetak berupa boardgame fisik

ABSTRACT

Anwarur Rizqi, 2025. < **Planning a boardgame of war between the Kingdoms of Singasari and Kadiri** >. Final Project, Study Program <Program Studi> <jenjang>, Universitas Bhinneka Nusantara, Advisor 1 : <nama pembimbing>, Advisor 2 : <nama Co. Pembimbing, jika ada>

Keywords: board game, war, singasari, Kadiri, strategy

This research aims to design a war board game between the kingdoms of Singasari and Kadiri. starting from the problems raised, namely the lack of interactive media used to present information about the two Kingdoms and the lack of knowledge of young people about local history. The method used in the design of this asset is by using the "Design Thinking" procedure. is a method that focuses on creative solutions by placing the user or player at the center of the design process. This approach can be used for product development such as boardgames, as it allows designers to understand the needs and preferences of players and test design iterations over and over again.

There are five stages of Design Thinking, the first of which is Empathize. define, ideate, prototype, test in this design starts with the observation of historical objects, determining the moodboard, mechanical design, asset creation to the test or testing of assets. The test was carried out with two experts. the first is technical in the form of the feasibility of boardgame mechanics, the second is with experts in the field of illustration, especially boardgame illustration, and have conducted

research on the kingdom of Singhasari. Next is the implementation of assets in the printed results in the form of physical boargames.