

## ABSTRAK

### “PERANCANGAN VISUAL ASSET & PROMOTIONAL MEDIA UNTUK PRODUK BOARD GAME “CONQUEST NUSANTARA””

Perancangan ini dilakukan untuk menjawab permasalahan yang dihadapi produk *Board Game* “Conquest Nusantara” yaitu kurang sesuainya *game asset* dengan tema dari *Board Game* dan juga *Board Game* “Conquest Nusantara” masih kurang dikenal oleh masyarakat. Sehingga solusi komunikasi visual yang sesuai untuk menjawab permasalahan yang dihadapi produk *Board Game* “Conquest Nusantara” yaitu dengan merancang *Game asset & Promotional media* yang sesuai dengan target konsumen dan tema dari *Board Game* “Conquest Nusantara” ini, yaitu *Board Game* dengan peperangan yang diangkat dengan permainan dan visual yang ringan yang ditunjukkan untuk kalangan remaja sampai dewasa dengan kisaran usia 15 – 23 tahun yang menawarkan produk yang memberikan konsep bermain sambil belajar yang diaplikasikan pada media *Board Game* yang masih jarang dan terkesan baru di masyarakat. Selain itu “Conquest Nusantara” juga menawarkan permainan dengan tema sejarah yang membuat *Board Game* ini juga bisa menjadi sarana pembelajaran. Uji coba ini dilakukan dengan metodologi penelitian kualitatif sebagai prosedur pemilihan utama, metodologi penelitian kualitatif dilakukan dengan menunjukkan eksekusi hasil desain uji coba (*Prototype*) yang bertujuan untuk mendapatkan tanggapan dari para subjek uji coba (*Expert* dan *Extreme Users*) mengenai kesesuaian hasil desain uji coba (*Prototype*) terhadap tema *Board Game* dan juga mengenai daya tarik dari desain uji coba (*Prototype*) dan media promosi. Hasil rancangan yang didapatkan dari perancangan ini dapat disimpulkan bahwa perancangan *asset visual* pada *Board Game* “Conquest Nusantara” telah menghasilkan *asset visual* yang sudah sesuai untuk menyampaikan permainan dengan tema dari *Board Game* “Conquest Nusantara” yaitu adalah peperangan yang diangkat dengan permainan dan visual yang ringan sehingga menghasilkan *Board Game* yang mudah dimainkan dan pahami oleh *target audience* dari *Board Game* “Conquest Nusantara” yaitu masyarakat yang kisaran berusia 15 – 23 tahun yang menyukai *Board Game* ataupun baru mengetahui mengenai *Board Game*. Serta cukup tingginya minat dan ketertarikan dari para *target audience* dan subjek coba terhadap *Board Game* “Conquest Nusantara”.

**Kata kunci:** *Board game*, Edukasi, Sejarah.

## ABSTRACT

### **“VISUAL ASSET DESIGN AND PROMOTIONAL MEDIA FOR “CONQUEST NUSANTARA” BOARD GAME”**

*This design is made to answer the problem for “Conquest Nusantara” Board Game, that is not suitable game asset with theme of Board Game and also “Conquest Nusantara” Board Game not yet known in public. So, Visual communication solution to answer the problem for “Conquest Nusantara” Board Game is by designing suitable visual asset and promotional media for theme and target consumer of “Conquest Nusantara” Board Game, The Board Game with lightweight gameplay and visual for teenagers to adults with range of ages 15 to 23-years-old with product concept of playing and learning in same time. In addition “Conquest Nusantara” Board Game also offers game with historical themes that make this Board Game can also be mean for learning. Trials is conducted with qualitative research methodology as primary procedure, performed by showing prototype to from expert and extreme user to get response for suitability of visual asset with theme and also appeal of prototype and promotional media. The result of this design can be conclude that asset visual of “Conquest Nusantara” Board Game are suitable with themes of Board game Which is a historical war with lightweight gameplay and visual for teenagers to adults with range of ages 15 to 23-years-old and quite high interest from target audience for “Conquest Nusantara” Board Game.*

**Keywords:** Board game, Education, History.