

## ABSTRAK

Vanessa Leoni (01023190020)

### **PERANCANGAN ULANG TEMA PERMAINAN DAN SISTEM VISUAL BOARD GAME “KURIR KOMPLEKS”**

XVI + 145 halaman: 127 gambar; 11 tabel; 3 lampiran)

*Board game* merupakan media hiburan yang memiliki nilai positif untuk meningkatkan interaksi dengan teman maupun keluarga. Di Indonesia, perkembangan industri *board game* ditandai dengan kehadiran berbagai *board game* lokal yang mengeksplorasi budaya atau karakteristik yang dekat dengan masyarakat Indonesia. Namun kebanyakan *board game* lokal menggunakan mekanisme bermain yang serupa dan sederhana. “Kurir Kompleks” merupakan *board game* lokal yang mengangkat mekanisme bermain yang tidak umum dalam industri *board game* Indonesia yaitu mekanik *pick up and deliver*. Tema yang diangkat pada *board game* ini adalah kurir yang mengantarkan bahan-bahan dari satu *cluster* ke *cluster* lainnya dengan menggunakan Kompleks Balikpapan Baru sebagai latar tempat permainan.

Proses perancangan diawali dengan menganalisis *board game* eksisting untuk merumuskan permasalahan visual, tema dan mekanisme permainan. Setelah itu, ditemukan permasalahan pada latar tempat permainan dan sistem visual yang tidak konsisten antara setiap komponen permainan. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis melakukan perancangan ulang tema permainan dan sistem visual *board game* “Kurir Kompleks” dengan hasil akhir berupa *mock-up* digital dan produksi cetak. Sebagai penutup, perancangan ini dilakukan guna menghasilkan tema permainan yang dapat menggambarkan karakteristik budaya di Indonesia khususnya pulau Jawa dan menghasilkan sistem visual yang konsisten dan koheren. Tidak dapat dipungkiri perancangan visual juga bertujuan memperkenalkan kepada masyarakat Indonesia bahwa *board game* lokal juga memiliki kualitas yang dapat bersaing dengan *board game* impor baik dari segi visual maupun mekanisme permainan.

Referensi: 60 (1936-2022)

Kata kunci: *board game*, Kurir Kompleks, perancangan ulang, mekanisme permainan, visual

## ABSTRACT

Vanessa Leoni (01023190020)

### **REDESIGN GAME THEME AND VISUAL SYSTEM OF “KURIR KOMPLEKS” BOARD GAME**

(XVI + 145 pages: 127 figures; 11 tables; 3 appendices)

A board game is an interactive media with benefits for increasing social interaction with friends and family. In Indonesia, the growth of the board game industry is seen in the variety of local board games that represent Indonesian culture. However, most local board games always use a similar and basic game mechanic. “Kurir Kompleks” is one of the local board games that uses a distinctive mechanic: pick-up and delivery. In this game, players take on the role of couriers who deliver goods from one cluster to another in Balikpapan Baru Complex.

The design process begins with analyzing the existing board game to identify the visual, theme, and game mechanic problems. After analyzing, it was discovered that there were problems with the game setting and each game component had a different visual system. Based on these problems, the game’s theme and visual system needed to be developed. The end result of the design is a digital mock-up and print production. The “Kurir Kompleks” board game was redesigned in order to represent Indonesian culture, especially Java culture and to develop a consistent, coherent visual system. This project aims to introduce that local board games also have qualities that can compete with imported board games both in terms of aesthetics and game mechanics.

References: 60 (1936-2022)

Keywords: board game, redesign, Kurir Kompleks, game mechanic, visual