

ABSTRAK

Kelvin 01023170064

PERANCANGAN ULANG *BRAND IDENTITY BOARD GAME* "SI ANAK NAKAL"

(xiii+ 105 halaman: 58 gambar; lampiran)

Industri *board game* semakin diminati seiring dengan berkembangnya industri *game* digital. Indonesia tidak luput dari berkembangnya industri ini, dimana mulai banyak bermunculan pengembang *board game* lokal yang menciptakan *board game* yang mengangkat budaya dan kisah lokal. Salah satu *board game* lokal Indonesia adalah "Si Anak Nakal" yang diterbitkan oleh Mahavira Studio. Setelah melakukan pengumpulan data yang disertai dengan analisis masalah, penulis menemukan berbagai permasalahan dalam identitas visual dan karakter maskot dalam *board game* "Si Anak Nakal". *Visual identity* yang kurang kuat dan maskot yang kurang efektif dapat mempengaruhi *brand identity*. Makalah ini fokus membahas mengenai keseluruhan proses perancangan ulang *brand identity*, dimulai dari pengumpulan data, hingga proses eksplorasi desain dan perancangan desain akhir. Pada akhir makalah, penulis akan menyimpulkan pembahasan dalam makalah ini, disertai dengan rekomendasi untuk rekan penulis yang melakukan perancangan yang serupa.

Kata Kunci: Desain Komunikasi Visual, Desain Grafis, *Board Game*, Identitas Visual, *Brand Identity*, Maskot

Referensi: 17 (2006-2020)