

## ABSTRAKSI

Fakultas Teknik Universitas Surabaya Jurusan Informatika memiliki sebuah kelompok peminat pembuatan *game* yang sedang mengembangkan sebuah *game* mobile dengan tema pengantar makanan. *Game* ini memiliki peluang untuk dibuat versi *board game*, karena akan menghasilkan *game* yang memiliki *social interaction* antar pemain dan *experience* bersaing yang berbeda dengan apabila dimainkan secara digital. Kelemahan dari *game* yang menarik dan inovatif adalah, proses memahami *game* tersebut bagi beberapa orang cukup susah (Burgun, 2012). Untuk melengkapi *board game* ini, akan disediakan panduan permainan dalam bentuk digital menggunakan fitur *Augmented Reality*. Panduan permainan ini akan membantu pemain untuk lebih mengerti cara bermain dan fungsi alat yang terdapat dalam *board game*. Analisis dilakukan terhadap *game* digital dan aplikasi sejenis. Tahap analisis juga dilakukan dengan wawancara terhadap pemain *board game* dan non *board game*. *Gameplay* *board game* didesain menggunakan AGE Framework dan tema diangkat dari tema *game* digital. Komponen *board game* terdiri dari papan, kartu dan pion yang didesain dan dibuat menggunakan Adobe Illustrator. Aplikasi panduan dibuat menggunakan aplikasi Unity dengan bantuan SDK Vuforia. *Board game* dan aplikasi panduannya kemudian diuji cobakan kepada 8 orang. Dari hasil uji coba dapat disimpulkan bahwa aplikasi panduan sudah membantu pemain untuk memahami peraturan, fitur *Augmented Reality* membantu pemain memvisualisasikan pengaturan komponen. Dari segi *gameplay* pemain merasa *gameplay* sudah menyenangkan untuk dimainkan. Saran dari pemain untuk aplikasi panduan adalah agar urutan bagian penjelasan supaya lebih urut dan pada pembukaan halaman yang menggunakan *Augmented Reality* lebih cepat. Dari segi *gameplay* pemain menyarankan untuk menurunkan harga kendaraan supaya pemain dapat membeli kendaraan pada awal permainan.

**Kata Kunci:** Board Game, Augmented Reality, Panduan, Game Digital, Pecel.