

PERANCANGAN *BOARD GAME* HOROR PENEMUAN ISTANA PANJI

Nama: Bryan Christopher

Jurusan/Program Studi: Industri Kreatif/ Desain Manajemen Produk

Pembimbing: Guguh Sujatmiko, S.T., M.Ds., Brian Kurniawan Jaya, S.Ds.,

ABSTRAK

Perkembangan *board game* di Indonesia sudah mulai terlihat semenjak tahun 2017, dibuktikan dengan meningkatnya jumlah perancang, pembuat, dan penerbit *board game*. Selain itu jenis *board game* juga beraneka ragam mulai dari cerita fiksi sampai pola hidup yang berkaitan dengan masyarakat. Salah genre tema yang memiliki peminat di Indonesia adalah tema horor, hal tersebut dapat dibuktikan dari film atau *game* yang berkaitan dengan horor memiliki penonton lebih dari 1juta dalam 1 minggu. Sehingga peneliti akhirnya mengambil genre *board game* bernuansa horor agar menangkap banyak peminat di Indonesia. Dalam perancangan *board game* tersebut, cerita panji diangkat sebagai tema utama agar menjadi media untuk mengenalkan budaya Indonesia kepada masyarakat. Untuk pengolahan data, peneliti menggunakan studi literatur dari buku, artikel, dan jurnal, lalu untuk proses desain yang dipakai adalah stilasi dari wayang beber dan mengambil *color palette* dari salah satu *game* terkenal yaitu “*Resident Evil Village*”. Hasil dari penelitian ini adalah rancangan 1 set *board game* dengan tema cerita Istana Panji dengan nuansa horor.

Kata kunci: *board game*, horor, cerita panji, *Resident Evil Village*

DESIGNING A HORROR BOARD GAME DISCOVERING PANJI CASTLE

Name: Bryan Christopher

Discipline/ study programme: Creative Industry/ Design and management product

Contributor: Guguh Sujatmiko, S.T., M.Ds., Brian Kurniawan Jaya, S.Ds.,

ABSTRACT

The improvement of board game in Indonesia can be seen since 2017, as evidenced by the increasing number of board game designers, makers, and publishers. There are many types of board game from fiction until lifestyle that related to society. One of the theme genres that has fans in Indonesia is the horror theme, this can be proven from films or games related to horror which have more than 1 million viewers in 1 week. So the researchers finally took the board game genre with horror nuances in order to capture many fans in Indonesia. In designing the board game, the story of Panji was appointed as the main theme to become a medium to introduce Indonesian culture to the public. For data management, researchers used literature studies from books, articles, and journals, then for the design process used was the stylization of wayang beber and took a color palette from one of the famous games, "Resident Evil Village". The result of this research is the design of 1 set of board games with the theme of the story of the Panji Palace with a horror feel.

Keywords: board game, story of panji, Resident Evil Village