

## ABSTRAKSI

**Abstrak-** Pulau Sumbawa merupakan sebuah pulau yang terdapat di negara Indonesia. Pada masa lampau terdapat beberapa kerajaan yang berdiri di pulau ini, tetapi banyak masyarakat Indonesia sendiri yang tidak mengetahui tentang keberadaan kerajaan-kerajaan tersebut. Oleh karena itu *board game* dipilih sebagai media untuk menjelaskan tentang kerajaan yang terdapat di pulau Sumbawa. *Board game* sendiri merupakan permainan yang menggunakan alat untuk ditempatkan, dipindahkan atau digerakan pada sebuah papan yang telah dibagi dengan beberapa aturan. Dalam membuat *boardgame*, akan digunakan landasan teori seperti *mechanic* yang digunakan, *dynamic* yang terdapat dalam *board game*, kerajaan-kerajaan yang terdapat di Pulau Sumbawa dan perang yang terjadi di pulau Sumbawa baik yang terjadi antar kerajaan maupun antara kerajaan dan VOC. Analisis masalah dilakukan dengan menyebar kuesioner pada masyarakat secara acak untuk mengetahui pengetahuan masyarakat tentang kerajaan yang terdapat di pulau Sumbawa. Analisis *Boardgame* sejenis dilakukan dengan memilih *boardgame* yang memiliki tema yang serupa ataupun *gameplay* yang serupa. Selain itu juga dilakukan *testplay* untuk mengetahui apakah *mechanic* dan *dynamic* pada *board game* sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Desain yang dibuat dalam *board game* ini adalah desain visual *board game* dan desain *companion app*. Proses Implementasi menggunakan aplikasi *Adobe Photosop CS6* dan juga *Adobe Flash CS6*. Kemudian dilakukan ujicoba berupa verifikasi dan validasi. Verifikasi dilakukan untuk mengetahui apakah *board game* dapat dimainkan sesuai dengan yang diharapkan dan validasi dilakukan untuk mengetahui apakah tujuan dari pembuatan *board game* sudah terpenuhi. Dari uji coba yang dilakukan dapat disimpulkan *board game* berhasil memberikan informasi tentang kerajaan yang terdapat di pulau Sumbawa.

**Kata Kunci:** *Board Game*, Kerajaan , Pulau Sumbawa