ABSTRAK

Sejarah merupakan pengetahuan penting yang menjadi akar peradaban dan norma masyarakat. Sayangnya, banyak masyarakat kini kurang mengenal sejarah dan tokoh masa lalu, terutama dari bangsanya sendiri. Menurut Budi Darmo (2022). Board game tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga sarana edukatif yang menarik dan mampu mengasah kemampuan berpikir. Oleh karena itu, perancangan board game ini menasar kalangan dewasa muda usia 18–22 tahun. Perancangan menggunakan metode kualitatif, dengan pengumpulan data melalui wawancara narasumber dan ahli terkait. Ada empat elemen utama dalam perancangan sebuah game, yaitu narasi, mekanik, estetika, dan teknologi. Teori adaptasi yang digunakan adalah teori Linda Hutcheon, yang memandang adaptasi sebagai proses kreatif yang menghasilkan makna baru, bukan sekadar reproduksi atau penyalinan karya. Visual menjadi aspek penting dalam board game, hasil dari perancangan ini menggunakan gaya ilustrasi semi realis dengan format splash art yang dinamis, dramatis, penuh warna, dan mengandung storytelling. Hasil akhir berupa board game kompetitif bertema strategi pertempuran, dimainkan dua orang untuk meraih poin terbanyak. Board game ini mengangkat tema Kerajaan Pajajaran dan tokoh-tokoh bersejarahnya, dengan tujuan mengedukasi dan memperkenalkan sejarah serta budaya Nusantara melalui media yang menarik dan interaktif. Diharapkan, perancangan ini mampu meningkatkan minat generasi muda terhadap sejarah lokal dan kebudayaan bangsa.

Kata kunci: *board game, nusantara, kerajaan, pajajaran, ilustrasi, semi realis, splash art*