KATA PENGANTAR

Perancangan *Board game* ini bertujuan untuk memperkenalkan tokoh bersejarah pada zaman kerajaan Pajajaran sekaligus mengedukasi masyarakat terutama kalangan dewasa muda seperti mahasiswa dan pelajar, dengan media *Board Game* yang interaktif dan menyenangkan, maka orang akan lebih tertarik dibandingkan dengan hanya membaca buku yang hanya berisi teks tanpa atau jarang ada unsur visual yang menarik dan interaktif di dalamnya. Ditambah lagi dengan minat membaca yang sangat rendah dan minat yang sangat tinggi dalam bermain *game* terutama di kalangan mahasiswa dan pelajar, maka perancangan *board game* ini menjadi salah satu media yang tepat untuk memperkenalkan tokoh bersejarah pada zaman kerajaan Pajajaran sekaligus mengedukasi.

Selain untuk hiburan, *Board game* juga sangat berguna untuk melatih pemikiran, pengambilan keputusan serta perhitungan, karena untuk dapat memenangkan permainan, pemain perlu menyusun strategi dan memikirkan kemungkinan yang dapat terjadi pada jalannya permainan. Selain itu *Board game* juga harus seru dan menyenangkan, oleh karena itu perancangan ini menggunakan penelitian kualitatif dengan cara wawancara bersama narasumber yang bersangkutan, diantaranya adalah *Game Designer* atau perancang *game*, dan *Game Master*, orang yang sudah ahli dan sangat mengenal variasi, jenis dan cara bermain *Board game* dan juga sejarawan yang mendalami sejarah seputar kerajaan Pajajaran.