

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang board game naratif bertema wayang sebagai media alternatif dalam memperkenalkan kembali karakter wayang kepada generasi muda, khususnya komunitas Bahagia Boardgame. Minimnya minat terhadap wayang di kalangan anak muda disebabkan oleh kurangnya media yang relevan dan menarik secara visual maupun interaktif. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan kreatif yang menggabungkan unsur budaya dengan format hiburan modern seperti board game. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif, dengan teknik pengumpulan data berupa observasi lapangan, wawancara dengan narasumber terkait, dokumentasi visual, dan studi literatur mengenai budaya wayang serta desain permainan. Proses perancangan mengacu pada tahapan Iterative Design Process, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Produk akhir berupa board game naratif kooperatif berjudul *Wayang Tales: Ramayana Quest*, yang mengadaptasi cerita penculikan Shinta dalam kisah Ramayana versi wayang golek. Permainan ini dirancang untuk 2–4 pemain, dengan sistem permainan berbasis energi, eksplorasi area modular, dan penggunaan kartu aksi serta artefak untuk menyelamatkan Shinta dari Rahwana. Hasil uji coba bersama komunitas menunjukkan bahwa permainan ini mampu menghadirkan pengalaman kooperatif yang menyenangkan dan mudah dipahami. Visual bergaya modern yang terinspirasi dari wayang golek serta sistem energi dinilai memperkuat daya tarik dan strategi permainan. Board game ini memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut, baik dari sisi naratif, mekanik, maupun ekspansi kontennya di masa depan.

Kata kunci: board game naratif, wayang, Ramayana, desain permainan, pelestarian budaya, komunitas board game.