

ABSTRAKSI

Perkembangan industri *game* yang mengalami kemajuan semakin pesat, termasuk di Indonesia sendiri. Di Indonesia sendiri, khususnya Jakarta, terdapat salah satu studio game yang sedang berkembang yaitu Kummara Studio, dimana studio *game* ini memposisikan dirinya sebagai perusahaan pengembang *game* ber *genre board game* / papan permainan. Hal ini menjadikan Kummara Studio sebagai pemicu Art-up Games untuk merancang dan mengembangkan sebuah game dengan *genre board game*. *Board game* dipilih karena memiliki unsur taktik dan strategi yang menuntut pemain untuk berpikir sebelum melangkah.

Perancangan *board game* Quest for Holy Grail ini bertujuan untuk memperkenalkan kepada *gamer* Indonesia bahwa sebuah *game* tidak sebatas hanya sebagai hiburan semata, tetapi juga dapat memberikan sebuah pesan kepada pemainnya. Dengan *game* Quest for Holy Grail ini diharapkan dapat memberikan sensasi dalam menentukan strategi dan pengambilan keputusan di dalam permainan maupun di kehidupan nyata.