

## ABSTRAK

Industri *video game* telah mengalami peningkatan besar di 2 dekade terakhir, pada tahun 2022 saja disebutkan bahwa seluruh industri *video game* menghasilkan 60 miliar USD, tentunya dengan besarnya peluang di industri *video game* ini menjadikan banyak *entrepreneur* muda yang tertarik untuk membuka *brand video game development* mereka sendiri, Naraten Studio merupakan salah satu studio *video game development* baru yang sedang mempersiapkan produk pertama mereka, sebuah *narrative adventure game* bertema *murder mystery*. Walaupun mereka sudah memiliki rencana mengenai produk pertama mereka mereka masih belum memiliki rencana mengenai pemasaran produk dan pengaktifan brand mereka, di-sinilah perancangan *board game* yang akan dapat membantu pengenalan produk dan mengaktifkan *brand* mereka akan sangat membantu, Dengan mendukung prinsip *hobby game* yang mengarah kepada target pasar pencinta animasi Jepang yang sangat besar di Indonesia, diharapkan *board game RECITE* ini dapat membantu peluncuran *video game* milik Naraten Studio. Perancangan *board game* ini menggunakan metode penelitian *mix method*, pengolahan data secara induktif, dan perancangan *Customer Centric Product* demi mendapatkan hasil akhir *board game* yang dapat dengan mudah diterima oleh masyarakat luas.

**Kata kunci:** Permainan Papan, Permainan Video, Pengaktifan Brand