

ABSTRAK

PERANCANGAN *BOARDGAME* PARIWISATA ALAM INDONESIA UNTUK REMAJA

Mirania Ayudanari Prabowo

1401104188

Indonesia memiliki berbagai tempat wisata yang telah di akui oleh dunia. Baik itu dari segi keindahan alamnya maupun kebudayaannya. Indonesia sendiri terdiri dari 33 provinsi yang masing – masing provinsi memiliki keunikan wisata alamnya tersendiri. Namun pengetahuan generasi muda akan wisata alam di Indonesia ini sendiri masih minim atau masih kurang. Tempat wisata alam yang mereka ketahui masih terbatas. Berbagai media telah disediakan untuk memperkenalkan tempat – tempat wisata yang ada di Indonesia namun kurang menarik minat generasi muda (remaja).

Perancangan ini dibuat untuk memberikan informasi maupun memperkenalkan tempat – tempat wisata alam kepada remaja usia 12 – 19 tahun. Dengan memberikan informasi dengan cara yang menyenangkan diharapkan informasi yang ditangkap akan lebih mudah diingat. Karena itu dibuat perancangan melalui media *boardgame*. Sehingga dapat menciptakan rasa kebersamaan dan juga mempererat tali kekeluargaan saat dimainkan dengan orang lain. Dengan hal ini diharapkan remaja dapat menjaga dan juga melestarikan alam yang ada di Indonesia.

Kata Kunci : wisata alam, game, menyenangkan, boardgame, dan informatif

ABSTRACT

DESIGN BOARDGAME ECOTOURISM OF INDONESIA FOR TEENAGERS

Mirania Ayudanari Prabowo

1401104188

Indonesia has many tourist attractions that have been recognized by the world . Both in terms of its natural beauty and culture. Indonesia consists of 33 province. Each province has its own unique natural attractions . But the knowledge of the younger generation to eco tourism in Indonesia itself is still minimal or still less . Eco tourism that they know are still limited . Various media have been provided to introduce of eco tourism in Indonesia, but it didnt attract interest of young people (teenagers) .

The design was created to provide information and introduce the eco tourism to teenagers aged 12-19 years . By providing information in a fun way i expected the teenager will be easy to remember the information.The media for this plan will be made with boardgame. So as to create a sense of togetherness and also tighten the family bound when played with others. With this we hope the teenagers can maintain and preserve the existing natural in Indonesia .

Keywords : eco tourism, fun, game, boardgame, and informative