

ABSTRAK

Taman Hutan Raya memang sudah umum dikunjungi masyarakat untuk keperluan rekreasi, contohnya seperti berolahraga, atau hanya sekedar berjalan – jalan saja menikmati udara segar. Meskipun dari sekilas Taman Hutan Raya terlihat bersih dan hijau karena banyak pepohonan dan tumbuhan yang jarang ditemui oleh masyarakat, kenyataannya masih banyak sampah yang berserakan di sekeliling jalur yang biasa dilalui oleh pengunjung, terutama sampah plastik yang belum terurai. Selain masalah sampah, kondisi fasilitas umum yang sudah disediakan disana sudah terbengkalai dan tidak layak untuk digunakan seperti kerusakan pada pembatas jalan, tempat sampah yang sudah bolong, atau tempat duduk yang sudah retak dan berisiko mencelakakan keamanan pengunjung jika tidak diperbaiki secepatnya. Dalam proses pengambilan data, metode yang digunakan di laporan ini adalah metode kualitatif dikarenakan seluruh data yang didapat bersifat *Text* dan Wawancara. Untuk menyampaikan pesan dan menjelaskan dampak dari kerusakan hutan lindung kepada masyarakat, maka dibuatkanlah berbagai *Game Asset* khusus untuk *Video Game* dengan tema Hutan Lindung yang merepresentasikan seluruh objek yang terdapat didalamnya dengan melakukan observasi secara langsung ke lokasi *survey*, sehingga pesan yang dibawa dapat tersampaikan dengan baik kepada masyarakat.

Keyword : Taman Hutan Raya, Game Asset, *Video Game*