

ABSTRAK

Berkunjung ke tempat wisata merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh turis lokal maupun asing, maka informasi mengenai wisata ikonik di Indonesia yang tersebar di beberapa provinsi di Indonesia menjadi sangat penting dan dibutuhkan oleh wisatawan. Kemudian game visual novel merupakan jenis game Role Playing yang mengharuskan pemain berperan sebagai karakter di dalam game dan menyelesaikan permainan dengan karakter itu pula. Alur cerita dalam permainan juga dirancang cukup beragam dengan karakter dalam permainan yang dibuat berbeda-beda sehingga memberikan pengalaman bermain yang seru terhadap pemain. Kemudian game visual novel ini akan digunakan sebagai media penyampaian informasi mengenai tempat wisata ikonik yang ada di Indonesia. Perancangan game ini akan menggunakan metode pengembangan multimedia oleh Luther Sutopo sebagai siklus hidup pengembangannya. Dengan adanya permainan ini diharapkan nantinya dapat menjadi pilihan dan media penyampaian informasi baru mengenai wisata ikonik yang ada di Indonesia serta menjadi solusi atas permasalahan yang ada. Penerapan informasi ke dalam game visual novel ini juga bertujuan memberikan pengalaman bermain game yang baru terhadap pengguna untuk mengetahui informasi mengenai wisata ikonik di Indonesia melalui game visual novel yang telah dirancang.

Kata Kunci – Android, Permainan, Visual Novel, Indonesia, Wisata Ikonik