

PERMAINAN KARTU TANTANGAN “WHAT TO DO IN TMII?”

Rony Widyanto
Program Studi Desain Produk
Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
Email: widyantorony860@gmail.com

ABSTRAK

Taman Mini Indonesia Indah (TMII) merupakan suatu kawasan taman wisata bertema budaya Indonesia di Jakarta Timur. TMII dipenuhi berbagai macam corak kebudayaan yang mencerminkan ciri khas Indonesia. Namun, dewasa ini terjadi penurunan jumlah wisatawan yang berkunjung ke TMII yang dikarenakan kurangnya variasi atraksi wisata, promosi dan pencitraan dari pihak pengelola TMII, serta kurangnya minat wisatawan domestik yang berkunjung ke TMII untuk mengetahui detail-detail informasi mengenai sejarah dan kebudayaan Indonesia di TMII.

Salah satu metode untuk menarik perhatian wisatawan adalah permainan yang mengusung konsep edukasi dan hiburan (*edutainment*), permainan yang berbaur tantangan/*challenge* belakangan ini sedang sangat populer di kalangan generasi muda Indonesia, tetapi rata-rata *challenge* yang dimainkan hanya untuk sekedar hiburan saja, tanpa adanya unsur edukasi di dalamnya.

Maksud dari perancangan ini adalah: Untuk menjadi sebuah wahana baru yang memiliki konsep *edutainment* di Taman Mini Indonesia Indah (TMII) dan dapat mengingatkan kembali serta mempelajari hal baru mengenai pengetahuan seni, budaya dan sejarah bangsa Indonesia dengan cara yang lebih menantang dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kembali minat masyarakat untuk berwisata ke TMII.

Kata Kunci: Permainan Kartu, Tantangan, Taman Mini Indonesia Indah (TMII)

CHALLENGE CARD GAME “WHAT TO DO IN TMII?”

Rony Widyanto

*Study Program of Product Design
Faculty of Design and Creative Arts
Mercu Buana University
Email: widyantorony860@gmail.com*

ABSTRACT

Taman Mini Indonesia Indah (TMII) is one of Indonesia's cultural theme parks in east Jakarta. TMII with a variety of cultural features typical of Indonesia. However, nowadays there is a decline in the number of tourists visiting TMII due to the lack of variety tourist attraction, promotion and imagery from the manager of TMII, as well as a lack of interest in domestic tourists who visited TMII to know the details of information about the history and culture of Indonesia at TMII.

One way to attract the attention of tourists is a game that carries the concept of education and entertainment (edutainment), the game that smells challenges is very popular among the younger generation of Indonesia, But the average challenge that is played only for entertainment only, without any element of education in it

The purpose of this design is: Become a new facility that has the concept of edutainment in Taman Mini Indonesia Indah (TMII) and can remember also recognize the nation in a more challenging and fun way so as to increase the interest of the community to travel to TMII.

Keywords: Card Game, Challenge, Taman Mini Indonesia Indah (TMII)

UNIVERSITAS
MERCU BUANA