

## ABSTRAK

Kabupaten Karawang merupakan salah satu wilayah di Jawa Barat memiliki berbagai potensi pariwisata yang sayangnya masih kurang dikenali oleh masyarakat baik dari Kabupaten Karawang maupun sekitarnya. Kurangnya media informasi dan sosialisasi yang tidak merata menyebabkan potensi tersebut kurang dikenal terutama pada kalangan remaja yang diperkuat dengan data kuisioner dengan target remaja 17-22 Tahun, yang menunjukkan bahwa 81% responden mengaku sulitnya mencari informasi mengenai potensi pariwisata yang ada. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah media edukasi yang menarik dan menyenangkan sehingga konten atau pesan dapat tersampaikan dengan maksimal bagi target audiens yang berumur remaja yaitu dengan media yang berbentuk permainan papan atau *Board Game*. Sehingga diharapkan mampu memunculkan tingkat kepedulian masyarakat terhadap berbagai potensi pariwisata yang ada. Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode kualitatif dengan melakukan observasi, wawancara, dan studi pustaka untuk mendapatkan data baik mengenai audiens maupun potensi pariwisata yang ada. Adapun teori yang digunakan sebagai kerangka berpikir adalah teori yang memiliki keterkaitan dengan topik seperti pariwisata, komunikasi, edukasi, desain komunikasi visual dan *game*. Menggunakan metode analisis SWOT untuk mendapatkan kesimpulan dalam perancangan.

**Kata Kunci :** Board Game, Karawang, Media Edukasi, Pariwisata, Remaja