

ABSTRAK

Candi Sambisari merupakan salah satu objek wisata sejarah di kabupaten Sleman dengan potensi daya tarik yang dimiliki. Dengan melihat permasalahan saat ini dimana pihak Dinas Pariwisata Kabupaten Sleman membutuhkan media yang efektif untuk menjangkau target pasar remaja. Hal tersebut dibutuhkan dalam meningkatkan kunjungan yang sekaligus sebagai tambahan atraksi yang diberikan kepada calon wisatawan. Maka perancangan *mobile game* ini ditujukan untuk membuat promosi dari objek wisata Candi Sambisari yang interaktif dalam menarik target pasar tersebut. Media *game* saat ini sangat digemari oleh remaja khususnya melalui platform *mobile* yang juga banyak digunakan oleh para remaja dalam mencari hiburan di waktu luang. Sehingga diharapkan melalui perancangan ini mampu meningkatkan kunjungan maupun memberitahukan informasi mengenai kawasan candi sambisari bagi calon wisatawan. Dengan metode pengumpulan data kualitatif melalui observasi, wawancara, kuesioner dan studi pustaka yang kemudian di analisa. Untuk dilakukan perancangan game mobile yang cocok untuk target pasar remaja.

Kata Kunci: candi, *mobile game*, remaja