

ABSTRAK
PERANCANGAN PERMAINAN
DENIM RACE
Oleh
R. ARI NUGRAHA
101401002

Saat ini peranan *gadget* sudah tidak bisa dipisahkan oleh individu yang mengikuti alur globalisasi. *Gadget* menjadi salah satu media untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan informasi dan hiburan, dimana *Mobile Games* merupakan fitur yang dimiliki *gadget* yang menjadi salah satu daya tarik masyarakat khususnya generasi millennial dalam penggunaan *gadget*.

Perkembangan teknologi membuat sebagian masyarakat di Indonesia melupakan karakter dan kecerdasan bangsa. Kebudayaan dan kearifan lokal perlahan tertelan oleh zaman.

Karya tugas akhir ini bertujuan untuk mengangkat kembali dan mengingatkan kebudayaan dan kearifan lokal bangsa Indonesia melalui video simulasi permainan menanam padi untuk *gadget*.

Kata Kunci : *Mobile Games*, Menanam Padi, Video Simulasi Permainan

ABSTRACT
DESIGN OF A SIMULATION VIDEO OF PLANTING RICE GAMES
by
R. ARI NUGRAHA
101401001

The current role of the gadget already cannot be separated by people who follow the flow of globalization. Gadget become one of the media to meet the needs of the community for information and entertainment, where the Mobile Games is a feature owned by gadget that became one of the attractiveness of the community, especially millennial generation in the use of gadgets.

The development of technology makes some people in Indonesia forget the character of the nation. Culture and local wisdom are slowly engulfed by era.

The final project aims to raise and remind the local culture and wisdom of Indonesia through simulation video of planting rice games for gadgets.

Keywords : Mobile Games, Planting Rice, Simulation Video of Games