

ABSTRAK

DESAIN GAMEPLAY GAME “PKL RACER”

OLEH

M REZA SANDY PUTRA

10.13.U010

Game di zaman serba canggih ini sudah menjadi sebuah kebutuhan yang tidak bisa di anggap remeh lagi. Karena dengan kemajuan teknologi ini perkembangan dan pemain game semakin bertambah banyak. Apalagi sekarang bermain games bisa menjadi lebih praktis dengan adanya Smartphone. Tidak perlu memakai console, cukup memakai HP pintar game sudah bisa dimainkan. Oleh Karena itulah ketertarikan untuk membuat tugas akhir games ini. Dengan mengambil tema budaya sosial Indonesia untuk bisa lebih memperkenalkan lagi budaya yang ada di Indonesia. Dan budayanya adalah cara berdagang para pedagang keliling yang biasa di sebut kaki lima. Gamesnya sendiri adalah bergenre balapan karena para pedagang kaki lima yang tidak mempunyai lapak untuk berjualan ini harus selalu berkeliling dan peka terhadap event atau festival yang ada di sekitarnya agar bisa sampai tepat waktu dan mengambil tempat yang strategis untuk jualan. Dari sinilah ide dasar mengapa games ini bergenre balapan.

Kata Kunci: *Game*, Teknologi, Budaya sosial, Pedagang Kaki Lima, Genre



ABSTRACT

DESIGN GAMEPLAY GAME “PKL RACER”

By

M REZA SANDY PUTRA

10.13.U010

Game on the sophisticated, it has been a necessity that cannot be underestimated again. Because with the progress of this technology development and the game more and more. Especially now playing games can be more practice with the smartphone. Don't need to use console, simply using smartphone and the game can be played. because of that's some interest in making the task is a games. By taking the theme of the social culture of Indonesia to introduce more culture in Indonesia. And the culture is a way to the vendors around who commonly called Kaki lima. The genre of this games is a racing games because the vendors who does not have a stall to sell should always be sensitive to the event or festival around him. In order to get the stall in time and take a strategic place sale. That's the basic idea why the genre of the games is a racing games.

Key words : *Game, Technology, Social Culture, Vendors, Genre.*

