

## ABSTRAK

Siswojo, Amanda Ekaratih. 2015. *Perancangan Game Simulasi Sapi Kerap Sebagai Upaya Revitalisasi Budaya Kerapan Sapi*. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom.

Kegemaran remaja terhadap perkembangan teknologi dapat menyebabkan budaya tradisional seperti *kerapan* sapi menjadi tergeser sehingga terjadi ketidakseimbangan antara budaya tradisional dan perkembangan teknologi. *Kerapan Sapi* mengandung nilai-nilai budaya yang bermanfaat untuk diketahui seperti kerja keras, kerjasama, persaingan, ketertiban, sportivitas, silaturahmi, dan sarana kebutuhan ekonomi. Maka dari itu, dengan memanfaatkan kemajuan teknologi, budaya *kerapan* sapi dapat dilestarikan dan dikembangkan melalui *game* simulasi pada *smartphone*. Tujuan dari perancangan *game* ini adalah untuk merevitalisasi budaya *Kerapan Sapi* dan mengenalkan nilai budaya *Kerapan Sapi* kepada remaja usia 13-22 tahun. Metode perancangan yang digunakan merupakan rangkaian sistematis *game* simulasi dan pendekatan etnografis terhadap budaya *Kerapan Sapi*. Dalam perancangan ini perancang berangkat dari pemahaman fenomena dan masalah yang terjadi dalam masyarakat yang berkaitan dengan topik perancangan. Jenis data yang akan digunakan dalam pembahasan adalah data primer dan sekunder. Dari perancangan ini dapat diambil kesimpulan bahwa media *game* simulasi dapat membantu merevitalisasi budaya *kerapan* sapi secara lebih efektif karena sifatnya yang interaktif.

**Kata Kunci:** *Kerapan Sapi*, Nilai budaya, *Game* Simulasi