

## ABSTRAK

Rahadianto, Irfan Dwi. 2016. Perancangan Game Simulasi Budidaya Kroto Semut Rangrang. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom.

Kurangnya penerapan tenaga kerja di sektor rill menyebabkan banyak faktor negatif, mulai dari pertumbuhan ekonomi yang terus mengalami penurunan, hingga tingkat pengangguran yang bertambah. Pengangguran tersebut rata-rata dialami oleh usia remaja produktif, salah satu yang menyebabkan hal tersebut adalah kurangnya pengetahuan berwirausaha pada remaja. Kewirausahaan memiliki nilai-nilai positif yang dapat ditanamkan kepada remaja sebagai bekal mental dan etika mereka kelak sehingga mengurangi pengangguran dimasa mendatang. Salah satu wirausaha yang baru dan potensial di Indonesia adalah budidaya kroto semut rangrang, selain memiliki pasar yang luas, proses budidayanya mengajarkan nilai-nilai kewirausahaan. Maka dari itu, memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini, budidaya kroto semut rangrang yang memiliki nilai-nilai kewirausahaan dapat dikembangkan melalui game simulasi pada smartphone. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menanamkan nilai-nilai kewirausahaan melalui budidaya kroto semut rangrang pada remaja usia 16-21 tahun. Metode perancangan yang digunakan merupakan rangkaian sistematis game simulasi dan studi kasus terhadap budidaya kroto semut rangrang. Dalam perancangan ini penulis berangkat dari fenomena dan masalah yang terjadi pada kehidupan masyarakat sehari-hari yang berkaitan dengan topik perancangan. Dari perancangan ini, dapat diambil kesimpulan bahwa media game simulasi dapat membantu menanamkan nilai-nilai kewirausahaan pada remaja melalui proses budidaya kroto semut rangrang dengan lebih efektif.

**Kata Kunci:** Budidaya Kroto Semut Rangrang, Nilai Kewirausahaan, Game Simulasi.