

## **ABSTRAK**

Indonesia tercatat sebagai negara penghasil kopi terbesar ketiga di dunia pada 2022/2023 dengan produksi sebanyak 11,85 juta kantong, terdiri dari 1,3 juta kantong kopi arabika dan 10,5 juta kantong kopi robusta. Meskipun demikian, pasar domestik Indonesia masih didominasi oleh kopi impor, yang mencerminkan kurangnya minat dan dukungan terhadap kopi lokal. Fenomena ini menunjukkan perlunya upaya untuk meningkatkan apresiasi terhadap kopi lokal. Penelitian ini mengusulkan penggunaan media game mengingat game merupakan salah satu media modern yang sangat populer. Tujuannya adalah untuk memperkenalkan tanaman kopi lokal dan meningkatkan apresiasi terhadap kopi Indonesia. Metode yang digunakan meliputi metode kualitatif, observasi, kajian pustaka, dan wawancara dari narasumber. Data yang sudah diambil akan dianalisis menggunakan analisis semiotika. Hasil rancangan ini akan berbentuk desain karakter untuk game simulasi bertani yang mengambil tema kopi lokal

**Kata Kunci** : Concept art, Game Simulasi, Karakter desain, Kopi indonesia, kopi lokal, Perkebunan.