
Abstrak

Indonesia sebagai negara berkembang menjadi salah satu negara yang terkena dampak dari globalisasi. Globalisasi dapat memberi pengaruh yang positif dan negatif terhadap kehidupan masyarakat Indonesia. Budaya merupakan salah satu aspek yang terkena dampak negatif dari globalisasi. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya kalangan muda yang lebih menyukai budaya-budaya asing. Untuk membuat budaya Indonesia menarik kepada kalangan muda, dibuat sebuah *game* yang bernama K.A.T.E. K.A.T.E adalah *game runner* berbasis android yang bertema kemerdekaan Indonesia. Tujuan dari *game* ini adalah mengenalkan senjata dan pakaian Indonesia yang didapatkan dari *achievement/bonus*. Senjata dan pakaian ini nantinya bisa digunakan dan mempunyai efek berbeda tiap *item*-nya dan dibatasi waktu penggunaannya. Dalam *game* ini juga akan ada ensiklopedia yang berisi informasi-informasi dari adat-adat yang ada di *game* ini.

Kata kunci: K.A.T.E, *android*, *game*, budaya