

## ABSTRAK

Saat ini banyak orang tua yang meminjamkan *gadgetnya* kepada anak-anak akan tetapi orang tua tidak mendampingi anak dalam penggunaannya. Mudah-mudahan penggunaan dan mengunduh aplikasi dalam *android* akan membuat anak tidak terarah. Pengaruh budaya lokal membuat banyak anak-anak yang tidak mengenal budaya sendiri dan di perparah dengan sedikitnya konten teknologi yang bernuansakan budaya lokal.

Dugderan adalah acara budaya atau upacara yang menandai bahwa bulan puasa telah datang. Dalam tradisi dugderan terdapat satu ikon kota Semarang yaitu “Warak Ngendhog” yang biasanya diarak sepanjang perjalanan di wilayah acara dugderan. Warak Ngendhog adalah binatang rekayasa yang dibuat untuk menyatukan tiga budaya yang ada di Semarang yaitu Cina, Arab, dan Jawa. Maka perlu adanya alat yang dapat menyampaikan budaya lokal melalui alat terkini yaitu *gadget* bersistem operasi *android* yang cocok untuk anak usia dini.

Dari latar belakang tersebut dibangunlah aplikasi game edukasi mobile yang memperkenalkan budaya dugderan dan menceritakan tentang asal usul ikon Warak Ngendhog. Aplikasi ini dibangun dengan disain yang menarik dan menyenangkan yang sesuai dengan anak usia dini.

**Keyword :** *Globalisasi, Warak Ngendhog, Pendidikan, Game Mobile.*