

ABSTRAK

Jajanan tradisional Nusantara merupakan salah satu bagian dari budaya yang patut untuk dilestarikan. Namun sayangnya pada masa ini banyak orang, khususnya anak-anak lebih mengenal *snack* modern daripada jajanan tradisional Nusantara. Dalam hal ini, media juga berperan penting dalam menyampaikan informasi. *Smartphone* sendiri adalah salah satu perangkat yang banyak digunakan pada masa ini, juga melihat *mobile game* yang merupakan media elektronik yang banyak digemari oleh anak.

Laporan tugas akhir ini berisi tentang perancangan *mobile trading card game* (TCG) Kuwe yang mengangkat tema jajanan tradisional Nusantara. Observasi, studi literatur, kuisisioner dan wawancara adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data-data yang nantinya digunakan dalam perancangan ataupun sebagai acuan dalam perancangan. Perancangan ini diharapkan dapat mengatasi kurangnya pengetahuan anak mengenai jajanan tradisional Nusantara. Dilain sisi, dalam perancangan ini juga menjadikan *game* sebagai media untuk bermain dan edukasi terutama pada perangkat bergerak seperti *smartphone*.

Kata kunci: Jajanan tradisional, Nusantara, *mobile, trading card game*, anak