

## ABSTRAK

Cerita rakyat Ciung Wanara merupakan warisan budaya yang berasal dari sunda. Walau disayangkan, tidak banyak masyarakat khususnya anak-anak yang mengenal ceritanya. Media penyebaran informasi tentunya memiliki peran penting dalam permasalahan tersebut. Salah satu media penyebaran informasi yang tengah berkembang salah satunya ialah *smartphone* yang umumnya memiliki *feature* permainan atau biasa disebut *mobile game*. *Mobile game* sendiri memiliki banyak penggemar dari berbagai kalangan masyarakat, terutama anak-anak.

Laporan tugas akhir ini membahas mengenai perancangan visualisasi cerita Ciung Wanara melalui *mobile game*. Metode pengumpulan data yang dilakukan diantaranya ialah observasi, studi literatur, kuisisioner, dan wawancara. Selain itu, perancangan ini mengenalkan cerita Ciung Wanara dengan memanfaatkan media *game* sebagai sarana interaktif pada perangkat *smartphone*.

Kata kunci : Ciung Wanara, *visual mobile game*, anak.