

ABSTRAK

Cerita rakyat Indonesia merupakan warisan budaya turun menurun. Cerita rakyat juga memiliki nilai-nilai moral yang dapat diterapkan pada kehidupan anak. Namun, saat ini di kalangan anak-anak sudah mulai tidak tertarik dengan cerita rakyat karena orang tua juga jarang yang menceritakan cerita rakyat pada anaknya serta cerita dari luar negeri yang lebih menarik untuk dibaca oleh anak-anak. Penyajian cerita rakyat saat ini masih banyak yang tidak menarik dibanding cerita dari luar negeri sehingga perancangan *prototype* aplikasi bisa menjadi salah satu cara untuk menyajikan cerita rakyat yang menarik. Platform aplikasi cerita rakyat yang menarik dan berbentuk interaktif pun terbatas jumlahnya. Cerita rakyat Indonesia saat ini berjumlah 366 cerita dan yang akan dijadikan contoh untuk perancangan ini adalah cerita Malin Kundang karena merupakan salah satu cerita terpopuler di Indonesia. Cerita Malin Kundang juga memiliki banyak pesan moral yang dapat diambil di dalamnya. Tujuan dari perancangan ini untuk menghasilkan cerita rakyat yang lebih interaktif. Perancangan ini menggunakan metode observasi, wawancara, kuesioner, dan analisis matriks. Harapan perancangan ini yaitu mampu mengedukasi anak-anak mengenai cerita rakyat yang ada di Indonesia dan mengetahui nilai-nilai moral di dalamnya sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan mereka.

Kata kunci: Cerita Rakyat, Aplikasi *Mobile* , Buku Ilustrasi, Media Interaktif