

VISUALISASI *MOBILE GAME* CERITA RAKYAT SARIP TAMBAK OSO “JAGOAN KALI WETAN” BAGI ANAK (6-12 TAHUN)

Nama Mahasiswa : Alifia Putri Hasanah
NIM : 3031610005
Dosen Pembimbing : *Roostikasari Nugraheni, S.Hum., M.Med.Kom.*

ABSTRAK

Cerita rakyat atau dongeng adalah salah satu wujud karya sastra Indonesia dengan berbagai nilai kearifan lokal. Namun sayangnya, nilai-nilai tersebut pada saat ini hanya bisa didapatkan dan dipelajari dari pendidikan formal saja. Tidak sedikit juga Cerita Rakyat yang tidak diajarkan hingga terlupakan.

Cerita Rakyat dari Jawa Timur yang mulai terlupakan adalah “Sarip Tambak Oso”. Cerita Rakyat tentang kisah heroik ini dulunya populer, Namun kini hanya sedikit orang yang mengetahuinya. Berdasarkan Deskripsi di atas dapat diasumsikan bahwa Cerita Rakyat Berjudul “Sarip Tambak Oso” mempunyai potensi untuk dijadikan sebagai objek penelitian budaya dan ilmiah.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan berjudul *Visualisasi Mobile Game Cerita Rakyat Sarip Tambak Oso “Jagoan Kali Wetan” Bagi Anak (6-12 Tahun)*. Tujuan dari Penelitian ini adalah Merancang Visualisasi Cerita Rakyat berjudul “Sarip Tambak Oso” menggunakan media *Mobile Game* bagi anak-anak usia 6-12 tahun. Diharapkan luaran penelitian ini dapat dijadikan sebagai langkah strategis untuk memperkenalkan Cerita-cerita Rakyat di Indonesia lainnya, agar anak-anak zaman sekarang mengetahui tentang Cerita Rakyat yang ada di Indonesia, khususnya bagi mereka yang berusia 6-12 tahun.

Kata Kunci : *Mobile Game, Sarip Tambak Oso.*

VISUALIZATION OF THE MOBILE GAME OF THE SARIP TAMBAK OSO FOLK STORY “JAGOAN KALI WETAN” FOR CHILDREN (6-12 YEARS)

Student Name : Alifia Putri Hasanah
Student ID Number : 3031610005
Teacher : Roostikasari Nugraheni, S.Hum., M.Med.Kom.

ABSTRACT

Folklore or fairy tales are a form of Indonesian literature with various values of local wisdom. But unfortunately, these values at this time can only be obtained and learned from formal education. Not a few also Folklore that is not taught to be forgotten.

Folklore from East Java that is starting to be forgotten is "Sarip Tambak Oso". Folklore about this heroic tale used to be popular, but now few people know about it. Based on the description above, it can be assumed that the Folklore entitled "Sarip Tambak Oso" has the potential to be used as an object of cultural and scientific research.

This study uses a qualitative method and is entitled Visualization of the Sarip Tambak Oso Folklore Mobile Game “Jagoan Kali Wetan” for Children (6-12 Years). The purpose of this research is to design a folklore visualization entitled “Sarip Tambak Oso” using Mobile Game media for children aged 6-12 years. It is hoped that the output of this research can be used as a strategic step to introduce other Folklore in Indonesia, so that today's children know about Folklore in Indonesia, especially for those aged 6-12 years.

Keywords : Mobile Game, Sarip Tambak Oso.