

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur ke hadirat Allah Subhanahu Wata'ala atas segala rahmat, taufik, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga laporan tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah membantu, yaitu:

1. Bapak Prof. Dr. Eng. H. Aripin selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Siliwangi.
2. Bapak Nur Widiyasono, M.Kom. selaku Dosen Wali dan Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Siliwangi.
3. Bapak Eka Wahyu Hidayat, M.T. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, petunjuk serta saran selama penyusunan laporan ini.
4. Bapak Alam Rahmatulloh, M.T. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, petunjuk serta saran selama penyusunan laporan ini.
5. Seluruh Dosen yang telah membagikan ilmu-ilmunya di lingkungan Fakultas Teknik Universitas Siliwangi.
6. Seluruh staf serta segenap karyawan di lingkungan Fakultas Teknik Universitas Siliwangi.
7. Ibu dan Ayah tercinta yang telah memberikan perhatian, kasih sayang, dan dukungan.
8. Sahabat-sahabat Imam, Wisnu, Rendy, Rega, Hielman dan Dadang, atas saran dan bantuan serta motivasi yang sudah diberikan.

Penulis menyadari bahwa laporan yang telah penulis buat masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran yang membangun bagi perbaikan penulis laporan di masa yang akan datang. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya juga bagi semua pihak umumnya.

Tasikmalaya, Agustus 2019

Penulis

ABSTRAK

Lutung Kasarung merupakan cerita rakyat asal Jawa Barat yang bisa dibilang terkenal di kalangan masyarakat. Kepopuleran Lutung Kasarung ini membuat dua karakter lainnya, yakni Purbasari dan Purbararang terlihat seperti karakter sampingan saja, faktanya karakter kakak beradik inilah yang memegang peran penting bagi perkembangan alur cerita. Karakter-karakter pada cerita Lutung Kasarung banyak yang menyampaikan nilai-nilai positif dari kehidupan, seperti contoh Purbasari yang selalu sabar dan tabah dalam menghadapi setiap ujian yang datang kepadanya. Agar cerita rakyat sunda lutung kasarung tidak hilang karna perkembangan zaman, perlu adanya edukasi kepada anak-anak dan remaja melalui game edukasi agar lebih menarik dan tidak membosankan dalam mengenal adat dan budaya asli Indonesia. *Smartphone* adalah perangkat yang tepat untuk mengimplementasikan cerita rakyat lutung kasarung menjadi game edukasi, dengan teknologi berbasis multimedia maka cerita rakyat dapat diimplementasikan pada perangkat apa saja. *Game edukasi* dapat digunakan untuk mendukung variasi penyampaian informasi pada anak-anak dan remaja, dalam penelitian ini untuk menghasilkan cerita rakyat menjadi digital maka akan dibuat aplikasi android. Metode yang digunakan dalam perancangan Game Edukasi ini adalah metode Luther Sutopo. Pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan material dan studi pustaka serta observasi melalui media internet. Hasil dari penelitian ini menghasilkan aplikasi yang dapat menampilkan informasi/edukasi cerita rakyat Lutung Kasarung dan game edukasi petualangan Lutung Kasarung.

Kata Kunci: lutung kasarung, *game edukasi*, purbasari, purbararang, *smartphone*.