

ABSTRAKSI

Cerita rakyat merupakan salah satu wujud kekayaan budaya dan sejarah masyarakat yang dimiliki oleh setiap bangsa dan mengandung pesan moral. Cerita rakyat dapat diartikan sebagai ekspresi budaya masyarakat melalui bahasa tutur yang berhubungan langsung dengan berbagai aspek budaya dan susunan nilai sosial masyarakat tersebut.

Salah satu cara menjaga kelestarian budaya Indonesia adalah mengenali dan memahami budaya tersebut. Membaca cerita rakyat dapat menjadi pilihan yang cukup mudah untuk dapat memahami suatu budaya dan dapat dilakukan oleh siapa saja. Hanya saja, arus modernisasi telah banyak memberi perubahan dalam setiap aspek kehidupan masyarakat serta kemajuan teknologi membuat semua hal berbau digital. Berdasarkan pengamatan, tidak banyak aplikasi cerita rakyat buatan lokal. Beberapa contoh aplikasi rakyat lokal adalah Landak yang Kesepian (Oleh Rico Toselly, pendongeng cerita fabel di Indonesia selama 9 tahun) dan Timun Mas. Hingga saat ini masih belum ada yang menceritakan asal mula nama kota Surabaya.

Dari permasalahan yang sudah disebutkan di atas, maka dibutuhkan sebuah aplikasi cerita rakyat agar dapat *survive* dari era digital ini. Aplikasi ini ditujukan untuk anak usia 6-7 tahun. Dalam aplikasi ini, cerita rakyat disajikan secara interaktif yang menggabungkan grafis, audio dan sentuhan animasi.

Aplikasi Cerita Legenda Interaktif Asal Mula Nama Kota Surabaya ini sudah melalui serangkaian proses uji coba dan evaluasi. Kesimpulan dari uji coba dan evaluasi ini berhasil mengenalkan cerita legenda interaktif asal mula nama kota Surabaya kepada anak-anak.

(keyword : cerita rakyat, asal mula, kota surabaya, suro, boyo, interaktif)