

## ABSTRAK

Ketika legenda tentang Ciung Wanara atau seseorang yang dikenal juga dengan julukan Sang Manarah ini diyakini sebagai bagian dari identitas kebudayaan di pasundan. Keyakinan tersebut tidak tercermin dari perilaku yang ditunjukkan oleh remaja-remaja asal sunda di jaman sekarang. Dimana mereka justru kurang mengenali apalagi memahami makna dari cerita Ciung Wanara tersebut. Maka sebelum salah satu kebudayaan lokal sunda ini benar-benar dilupakan, penulis berupaya mempopulerkan cerita Ciung Wanara melalui cerita dan media baru dengan tanpa menghilangkan esensi dari cerita tersebut. Langkah pertama yang dilakukan adalah melakukan analisis dan adaptasi terhadap ceritanya hingga akhirnya membentuk cerita baru. Media yang digunakan dalam upaya pengenalan cerita Ciung Wanara ini adalah visual novel. Permainan visual novel ini memiliki keunggulannya dari segi *storytelling* . Dalam penceritaannya visual novel didukung oleh narasi visual yang dirancang berdasarkan aturan dalam *visual storytelling* sehingga kemampuannya mengkomunikasikan kronologis sejarah dan fakta budaya yang terkandung di dalam cerita Ciung Wanara pun tinggi.

Kata Kunci : Ciung Wanara, Visual Novel, *Visual Storytelling*, Adaptasi