

# PERANCANGAN GAME "SI JALU DAN PUSAKA PAJAJARAN" DENGAN MENGANGKAT VISUALISASI ARTEFAK DAN MITOS SUNDA

Aris Rahmansyah<sup>1</sup>, Intan Rizky<sup>2</sup>, Agung E. B. W<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

---

