

RINGKASAN

“Indonesian Game Racing” Game Edukasi 3D Permainan Tradisional Indonesia Dengan Menggunakan Unity Berbasis Android (Pemrograman),

Firhan Iruhan Zain Abiyit, NIM E31160356, Tahun 2019, 61 halaman, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Dwi Putro Sarwo Setyohadi, S.Kom, M.Kom (Pebimbing I).

Permainan bakiak, balap karung, egrang batok kelapa dan egrang bambu merupakan permainan tradisional Indonesia yang saat ini jarang dimainkan oleh anak-anak. Agar permainan tradisional tersebut tidak hilang oleh berjalannya waktu, maka dibuatlah *game* “Indonesian Game Racing” untuk mengingatkan kembali asal usul dan sejarah permainan tersebut. Pembuatan *game* menggunakan *software* Unity dan mengimplementasikan permainan dari dunia nyata ke dunia maya dengan menggunakan bahasa pemrograman C# yang kemudian dijadikan *game* berplatform android. Pembuatan *game* yang bersifat edukasi ini diharapkan dapat menarik minat anak-anak dalam mempelajari sejarah, asal usul dan bentuk dari alat permainan tradisional Indonesia dengan cara memainkannya menggunakan android.

Metode yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah metode GDLC (*Game Development Life Cycle*) yang terdiri dari tahapan inisiasi (*initiation*), tahapan pre-produksi (*pre-production*), tahapan produksi (*production*), tahapan uji coba (*testing*), tahapan beta dan tahapan rilis (*release*). Berdasarkan hasil pengujian, aplikasi sudah berjalan dengan baik, mampu menjalankan *game* sesuai dengan perintah.