

RINGKASAN

**GAME TRADISIOANAL VIRTUAL REALITY “PETAK UMPET”
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN UNITY (MAPPING DAN
ANIMATION)**, Albertus Guntur Adi Santoso, NIM E31161081, Tahun 2019,
Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Ika Widiastuti, S.ST, MT

Kemajuan teknologi yang semakin pesat pada era modern mempengaruhi gaya hidup manusia saat ini tidak terkecuali dengan perkembangan dunia *game*. Perkembangan *game* juga merambat pada teknologi yang digunakan, seperti teknologi VR (*Virtual Reality*). *Virtual Reality* merupakan teknologi yang membuat dunia maya terlihat seperti dunia nyata dengan objek yang berbentuk 3D, sehingga memungkinkan pengguna untuk berinteraksi terhadap sebuah objek dalam dunia maya. Seiring berkembangnya teknologi, permainan tradisional sudah mulai terpinggirkan oleh permainan modern, seperti permainan *video game*, *play station*, *game online* berbagai permainan yang tersedia di komputer, handphone maupun laptop, dan permainan modern lainnya.

Dengan kemajuan teknologi yang ada pada saat ini, sangat memungkinkan untuk membangun sebuah aplikasi yang dapat memperkenalkan permainan tradisional salah satunya dengan *game edukasi*. Salah satu contoh permainan tradisional yang dapat diterapkan pada teknologi VR adalah petak umpet. Tempat atau latar yang digunakan *game* petak umpet ini adalah gedung TI (Teknologi Informasi) yang berada di Politeknik Negeri Jember. Pengambilan gedung TI sebagai latar belakang *game* ini sendiri digunakan untuk memperkenalkan gedung TI dan suasana di dalam gedung.

Berdasarkan hal itu, maka dibuatlah sebuah judul tugas akhir GAME TRADISIONAL VIRTUAL REALITY “PETAK UMPET” BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN UNITY (MAPPING DAN ANIMATION). Dengan adanya aplikasi ini diharapkan anak – anak pada zaman modern mengetahui salah satu permainan tradisional yang ada di Indonesia, dan dapat melestarikannya.