

ABSTRAK

Pembuatan simulasi permainan tradisional engklek, dilatar belakangi untuk melestarikan dan mengenalkan kembali permainan tradisional engklek yang telah dikemas dalam bentuk yang lebih modern. Permainan tradisional untuk saat ini hampir tidak lagi dimainkan di daerah- daerah dikarenakan perkembangan zaman yang sangat cepat. Pada saat ini *smartphone* lebih diminati dan digemari oleh anak-anak, oleh karena itu penulis ingin mengenalkan kembali permainan tradisional engklek dengan rancangan sistem yang lebih modern, selain untuk hiburan bagi anak-anak tugas akhir ini juga bertujuan untuk melestarikan permainan bangsa.

Rancangan baru yang dimasukkan ke dalam simulasi ini adalah data hasil pergerakan sebuah sensor di dunia nyata akan menjadi pergerakan yang akan diaplikasikan ke dalam simulasi permainan. Pergerakan sensor yang dimaksud adalah sensor yang telah disediakan akan menjadi gaco pada simulasi ini, kemudian akan mendapatkan keluaran data yang nanti akan menjadi pergerakan gaco di dalam simulasi permainan.

Dengan berhasilnya rancangan sistem simulasi permainan tradisional engklek, diharapkan dapat menghibur anak-anak, melestarikan salah satu permainan bangsa Indonesia, mengenalkan kembali permainan yang mulai pudar ini, dan juga menginspirasi *Developer Game* lain untuk membuat dan mengembangkan topik yang serupa.

Kata Kunci: Permainan tradisional engklek, Permainan Modern, Permainan Tradisional.