

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah menyebabkan pergeseran minat anak dan remaja dari permainan tradisional ke permainan digital, yang berdampak pada berkurangnya aktivitas fisik dan interaksi sosial. Untuk menjawab tantangan tersebut, tugas akhir ini mengembangkan sebuah game edukatif berbasis Virtual Reality (VR) yang mengadaptasi permainan tradisional petak umpet. Game ini bertujuan untuk mengembalikan minat terhadap nilai-nilai sosial dan budaya lokal melalui pendekatan digital yang menarik dan interaktif. Pengembangan aplikasi dilakukan menggunakan Unity dengan bahasa pemrograman C#, dan ditujukan untuk perangkat VR seperti Meta Quest 3. Fitur utama dalam game ini meliputi mode permainan single-player, sistem nyawa, hint, dan power-up, serta lingkungan 3D yang mendukung eksplorasi. Proses pengembangan mencakup studi literatur, analisis kebutuhan pengguna, perancangan alur permainan, implementasi antarmuka, serta pengujian fungsionalitas dan kenyamanan penggunaan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa game ini berhasil memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan, imersif, dan edukatif, serta mampu menjadi media alternatif pelestarian budaya tradisional di era digital.

Kata Kunci: game edukatif, petak umpet, virtual reality, pelestarian budaya, interaktif