

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Proyek Akhir yang berjudul "*Pengembangan Game Edukatif Permainan Tradisional Petak Umpet Berbasis VR*". Proyek Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pada Program Studi D3 Rekayasa Perangkat Lunak Aplikasi, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom.

Buku ini disusun sebagai salah satu bentuk laporan dari pelaksanaan Proyek Akhir yang bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah game edukatif berbasis Virtual Reality (VR), dengan mengangkat kembali permainan petak umpet dalam bentuk digital yang imersif dan interaktif. Game ini diharapkan mampu menjadi media alternatif yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mendorong peningkatan aktivitas fisik pada remaja di era digital.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dosen pembimbing saya, Amir Hasanudin Fauzi, S.T., M.T. dan Fat'hah Noor Prawita, S.T., M.T., atas bimbingan, arahan, dan ilmu yang telah diberikan selama proses penyusunan proyek akhir ini.
2. Seluruh pihak di Fakultas Ilmu Terapan Universitas Telkom, yang telah memberikan kesempatan serta dukungan selama pelaksanaan magang.
3. Rekan-rekan seperjuangan dan semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam proses pengerjaan proyek ini.

Semoga buku Proyek Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya bagi pengembang dan peneliti yang tertarik pada bidang game edukatif dan pelestarian budaya melalui teknologi.

Bandung, 14 Juli 2025



**Aruno Bagaskoro**