

## ABSTRAK

Seiring perkembangan teknologi, masyarakat makin sering menggunakan *smartphone* dalam kesehariannya. Mereka mulai melupakan hal-hal tradisional, misalnya permainan tradisional yang tidak dapat dimainkan pada *smartphone*. Permainan balap karung merupakan salah satunya, karena permainan tradisional Indonesia ini harus dilakukan oleh dua orang atau lebih dan pemain harus melompat-lompat untuk dapat menyelesaikan permainan.

Teknologi *Virtual Reality* merupakan teknologi yang akhir-akhir ini banyak digandrungi oleh pengguna *smartphone* karena kemampuannya membuat pengguna dapat berinteraksi dengan lingkungan virtual seolah mereka sedang berada dalam lingkungan tersebut. Dengan adanya teknologi ini, maka permainan tradisional balap karung dapat dimainkan secara nyata oleh pengguna dengan menggerakkan anggota tubuh secara aktif. Permainan ini dibuat untuk meningkatkan kembali minat masyarakat dalam permainan tradisional balap karung.

Permainan ini terdiri dari beberapa level dan dapat dimainkan oleh 2 pemain. Pemain membutuhkan Google Cardboard untuk merasakan sensasi nyata dari dunia virtual dalam permainan ini. Mereka saling berlomba melewati rintangan dengan melompat-lompat agar dapat menyelesaikan suatu *level* permainan. Terdapat 3 latar belakang tempat permainan yaitu lapangan, perkotaan, dan hutan.

**Kata Kunci** : Permainan Balap Karung, *Virtual Reality*, *Smartphone*, *Multiplayer*