

Abstrak

Permainan tradisional saat ini semakin terlupakan oleh anak-anak Indonesia. Seiring dengan berkembangnya teknologi yang semakin pesat, permainan modern yang dapat dimainkan menggunakan *smartphone* semakin marak bermunculan dan menjadi salah satu kendala dalam pelestarian permainan tradisional seperti permainan Congklak. Melihat hal tersebut, maka dibuatlah BUYBACK dengan memanfaatkan teknologi *Virtual Reality* yang membuat pengguna dapat berinteraksi dengan lingkungan buatan yang ada dan dapat merasakan secara nyata teknologi tiga dimensi. Tujuan dibuatnya BUYBACK ialah untuk melestarikan permainan tradisional Congklak. Selain itu juga, dengan dibuatnya BUYBACK ini diharapkan anak-anak generasi muda Indonesia dapat mengetahui permainan tradisional Congklak dan kembali memainkan permainan tradisional Congklak lagi.

Kata kunci: anak-anak, permainan tradisional, virtual reality