# ABSTRAK

I Made Rama Pratama, 2021, **Pengenalan Wayang Kulit Menggunakan Teknologi Virtual Reality Berbasis Mobile**, Tugas Akhir, Program Studi Teknik Informatika (S1), STIKI – Malang, Pembimbing: Subari.

Kata Kunci: *Virtual Reality*, Aplikasi Pengenalan, Wayang Kulit, Unity 3D.

Wayang kulit merupakan kebudayaan asli Indonesia yang telah diakui oleh UNESCO pada tahun 2003 lalu. Sebagai generasi penerus bangsa, masyarakat Indonesia sebaiknya dapat melestarikan kebudayaan indonesia agar tidak punah atau dicuri negara lain. Hal tersebut membuat peneliti mendapat ide bahwa diperlukan suatu cara untuk melestarikan kebudayaan kepada masyarakat dengan cara yang mudah dipahami yaitu dengan menciptakan aplikasi pengenalan wayang kulit pada telepon pintar (*smartphone*) dengan menggunakan teknologi realita virtual. Pada penelitian ini, peneliti menerapkan prosedur penelitian Software Development Life Cycle (SDLC) Waterfall dan melakukan pengumpulan data dengan cara observasi dan studi kepustakaan. Peneliti menggunakan *software* Unity 3D sebagai *game engine* dan Blender sebagai pemodelan objek 3D. Konsep dasar aplikasi ini adalah pengguna akan berada di suatu ruangan maya yang terdapat beberapa wayang kulit di dalamnya sehingga pengguna dapat merasakan suasana yang ada di galeri wayang kulit. Aplikasi ini memiliki 3 fitur utama yaitu: melihat wayang kulit, membaca informasi wayang kulit dan memegang wayang kulit. Untuk menjalankan aplikasi ini, pengguna disarankan untuk menggunakan kacamata VR dan *remote* VR agar aplikasi dapat dijalankan dengan lebih baik. Peneliti berharap aplikasi ini dapat digunakan sebagai media pengenalan wayang kulit untuk masyarakat indonesia khususnya kepada para generasi muda atau pelajar.

# ABSTRACT

I Made Rama Pratama, 2021, **Pengenalan Wayang Kulit Menggunakan Teknologi Virtual Reality Berbasis Mobile**, Tugas Akhir, Program Studi Teknik Informatika (S1), STIKI – Malang, Pembimbing: Subari.

Keywords: *Virtual Reality*, Aplikasi Pengenalan, Wayang Kulit, Unity 3D.

Wayang kulit is a native Indonesian culture that was recognized by UNESCO in 2003. As the next generation, the Indonesian people should be able to preserve Indonesian culture so that it does not become extinct or be stolen by other countries. This makes researchers get the idea to preserve culture in an easy-to-understand way, by creating an application for introducing wayang kulit on smartphones using virtual reality technology. In this study, the researcher applied the Waterfall Software Development Life Cycle (SDLC) research procedure and collected data by observation and literature study. Researchers use Unity 3D as a game engine and Blender as a 3D object modeling. The basic concept of this application is that the user will be in a virtual room that has several wayang kulit in it so that users can feel the atmosphere in the wayang kulit gallery. This application has 3 main features: viewing; reading the information; and holding wayang kulit. To run this application better, users are advised to use VR glasses and a VR remote. Researchers hope that this application can be used as a medium for introducing wayang kulit for Indonesian people, especially for the younger generation.