Kata Kunci: *Game, Puzzle, Virtual Reality, 3D Game*

*Game* merupakan media hiburan yang banyak diminati oleh masyarakat saat ini. Selain menjadi media hiburan, *game* juga bisa dijadikan media untuk pembelajaran. Namun dalam perkembangannya industri *game* *mobile* tanah air lebih dominan dengan konten budaya asing dari badaya budaya lokal. Sehingga banyak pengguna lokal lebih mudah terpengaruh oleh budaya asing.

Perkembangan industri *game* pada saat ini sangat pesat dengan berbagai macam teknologi yang digunakan. Salah satu teknologi *game* yang terkenal beberapa tahun belakangan ini adalah *Virtual Reality*. *Virtual Reality* sendiri adalah teknologi yang memungkinkan penggunanya merasakan secara lansung tampilan dunia maya (*Virtual*) dengan memanfaat indra penglihatan.

*Game* ID Card Puzzle memanfaatkan teknologi ini dalam implementasinya. ID Card Puzzle termasuk dalam kategori (*genre*) *puzzle*, yang dimana pengguna akan mencari gambar yang cocok satu sama lain untuk menyelesaikan *game*. Konten yang digunakan dalam *game* ini merupakan konten lokal seperti rumah adat, pakaian tradisional, senjata tradisional, alat musik tradisional dan tarian tradisional.

Setelah melalui tahap pengembangan dan pengujian, *game* ID Card Puzzle dapat membuktikan bahwa dengan penerapan teknologi *Virtual Reality* dalam *game* yang mengangkat konten lokal, pengguna dapat merasa pengalaman bermain yang jauh lebih interaktif dan memberikan pengetahuan baik tentang informasi kearifan lokal maupun teknologi VR itu sendiri.

.