

ABSTRAK

Interaksi virtual adalah kegiatan yang memungkinkan *user* pada dunia nyata dapat berinteraksi dengan sesuatu pada dunia virtual. Membuat sebuah interaksi antara benda nyata dengan benda virtual menjadi salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan dalam pengembangan teknologi *virtual reality* (VR).

Dalam penelitian ini, sebuah projek Unity3D dibuat untuk virtualisasi gerakan jari tangan berdasarkan data *motion capture*, yang dimana *user* menggunakan alat *motion capture* lalu menggerak – gerakan jari tangannya. Data pergerakan tersebut kemudian digunakan Unity3D untuk menggerakkan jari tangan model 3D. *User* dapat berinteraksi dengan menggunakan gerakan jari tangan tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, terdapat *delay* selama 28.23 detik pada proses pergerakan jari tangan virtual, dikarenakan proses pengiriman data yang masih sekuensial dan juga *traffic* jaringan pada saat pengambilan data. Tangan virtual pada Unity3D dapat menirukan semua pergerakan jari tangan asli sehingga memiliki akurasi 100% dalam kesesuaian gerakan.

Kata Kunci: Realita Virtual, Penangkap Gerakan, Unity3D.