

ABSTRAK

Permainan Tradisional sudah sangat jarang ditemui pada zaman sekarang, karena maraknya permainan digital yang membuat terlupakannya permainan turun temurun dari nenek moyang kita, salah satu permainan tradisional tersebut ialah Ucing Beling permainan tradisional khas tanah sunda ini sudah terlupakan atau mungkin sudah jarang ada orang memainkannya oleh karena itu penulis mengangkat topik yang berjudul pembuatan permainan Ucing Beling menggunakan algoritma *random number generator*.

Pada penelitian ini penulis akan menggunakan algoritma *random number generator* bawaan unity, dalam hal pergerakan atau penempatan objek beling yang disembunyikan secara samar-samar oleh AI dari game itu sendiri, algoritma *random number generator* ini bersifat menghasilkan nilai-nilai atau urutan angka yang tidak dapat ditebak.

Hasil dari penelitian ini adalah untuk menentukan pergerakan objek beling menggunakan algoritma *random number generator* bawaan unity, yang bersifat nilai acak dan akan diaplikasikan kedalam sumbu x dan y untuk penempatan objek beling. Pada penelitian ini didapatkan hasil bahwa algoritma *random number generator* yang digunakan penulis adalah algoritma yang cocok untuk pembuatan *game* Ucing Beling karena dalam sepuluh ribu pengulangan tidak ada duplikasi hasil random yang diaplikasikan kedalam sumbu (x,y), dan juga nilai *random* yang dihasilkan algoritma *random number generator* dapat diaplikasikan kedalam objek beling.

Kata Kunci: *Game, Game Tradisional Sunda, Ucing Beling, Random Number Generator, Artificial Intelligence.*