

UNIVERSITAS INTERNASIONAL BATAM

Fakultas Ilmu Komputer
Program Sarjana Sistem Informasi
Semester Genap 2020

PERANCANGAN *GAME* BERBASIS DESKTOP *VR* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN HIRAGANA DAN KATAKANA DENGAN UNITY ENGINE

Tommy
1631063

ABSTRAK

Pengetahuan yang paling penting dalam kehidupan manusia adalah bahasa, dan tentunya ada banyak bahasa asing selain bahasa yang kita tau. Dalam pembelajaran bahasa asing, ada banyak bentuk pendekatan dalam metode pengajaran, dan salah satunya adalah melalui *game* dan bentuk yang paling banyak pada *game* edukasi yaitu bentuk *game* simulasi. Dari semua bahasa asing yang ada, bahasa jepang merupakan bahasa yang sering di gunakan dalam hal bisnis dan merupakan bahasa yang susah di pelajari karena bahasa tersebut menggunakan jenis penulisan yang unik dibandingkan dengan alphabet. Tujuan dari proyek ini yaitu merancang suatu *game* berbentuk simulasi atau *desktop VR* sebagai sarana pembelajaran untuk mengajar basis bahasa jepang, yaitu *hiragana* dan *katakana* dengan menggunakan *Unity Engine* beserta dengan metode belajar *cognitive learning* yang cocok dengan bentuk *game* simulasi. Di bandingkan dengan *full immerse VR*, *desktop VR* lebih efisien untuk di gunakan karena tidak memerlukan perangkat keras khusus yang masih berharga mahal pada saat ini. Hasil dari proyek ini yaitu berupa *game* berbasis *desktop VR* yang dapat membantu sebagai media pembelajaran *hiragana* dan *katakana*. Dari hasil proyek yang telah di rancang, pemain sudah dapat mengingat bentuk dan arti dari konten yang ada pada *game* tersebut. Hal ini membuktikan bahwa *game* seperti ini dapat memotivasi pemain untuk belajar secara efisien dan menyenangkan.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Bahasa Jepang, *Desktop VR*, *Unity Engine*.