

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu pengetahuan yang paling penting dalam kehidupan manusia yaitu Bahasa, dimana pengetahuan tersebut menyambungkan kita antar sesama. Apalagi seiring dengan perkembangan zaman, dimana bahasa asing semakin di perlukan untuk di kuasai terutama ketika pendidikan dan bisnis sedang menuju ke taraf internasional. Contohnya seperti Bahasa Inggris yang menjadi Bahasa kedua di berbagai negara. Oleh karena itu, berbagai peluang bisnis di luar negeri memerlukan sertifikasi Bahasa Inggris sebagai salah satu ketentuan ketika sedang melamar kerja (Pan, 2015).

Budaya Jepang serta dengan perusahaan Jepang menjadi semakin populer di Indonesia seiring dengan berjalannya waktu, oleh karena itu akan ada semakin banyak peluang bisnis yang memerlukan Bahasa Jepang sebagai alat komunikasi di masa yang akan datang. Sertifikasi Bahasa Jepang akan menjadi salah satu ketentuan yang di perlukan untuk melamar pekerjaan tersebut (Hiratsuka, 2016). Bahasa Jepang juga merupakan salah satu Bahasa yang sulit untuk di pelajari, dimana penulisan Bahasa tersebut di bagi menjadi tiga yaitu *hiragana*, *katakana*, dan *kanji*. Dalam pembelajaran penulisan Bahasa Jepang, bagian pertama yang harus di pelajari yaitu *hiragana* dan *katakana*, dimana sebagian besar kosakata Bahasa Jepang dapat di baca dengan dua aksara ini (Ryota, 2016).

Pada dunia edukasi, beberapa bentuk pembelajaran di sajikan dalam bentuk *game*, dimana dengan metode pengajaran yang sesuai, maka pelajar akan dapat belajar dengan lebih efektif (Dicheva, Dichev, Agre, & Angelova, 2015). *Game* sering di gunakan sebagai media pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi pemain, sehingga dalam pembelajaran *hiragana* dan *katakana*, *game* dapat di gunakan sebagai media pembelajaran yang dapat memotivasi pelajar sehingga proses belajar dapat menjadi lebih efektif (Sunarti, Rahmawati, & Wardani, 2016).

Dalam dunia *gaming*, *game* mempunyai bentuk *gameplay* yang berbeda-beda. Salah satunya adalah *game Virtual Reality* yang biasa bersifat *immersive* dan dapat membuat pemain merasa lebih fokus (Cheng, Yang, & Andersen, 2017).

Dengan bentuk *game* ini, pemain akan dapat berinteraksi lebih mendalam dalam lingkungan *virtual* yang bersifat simulasi di dibandingkan dengan *game* dalam bentuk lain (Sulistyowati & Rachman, 2017). Bentuk *game* ini juga dapat memberikan pengalaman *gaming* yang lebih menarik, dimana pemain dapat berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitar sambil menyelesaikan tugas yang di berikan dan maju dalam *game* tersebut (Sternig, Spitzer, & Ebner, 2018).

Virtual reality juga menawarkan bentuk pembelajaran dalam bentuk *cognitive learning*, dimana pelajar akan di berikan rintangan yang mereka harus lewati sambil belajar tentang solusi yang di perlukan (Culbertson, Andersen, White, Zhang, & Jung, 2016). Informasi yang pelajar proses sebagai solusi dari rintangan akan menjadi pengalaman dan latihan, sehingga pelajar akan dapat belajar dengan lebih efektif (Qodir, 2017).

Berdasarkan pembahasan di atas, penulis memutuskan untuk merancang suatu proyek *game* berbasis *desktop VR* yang terjangkau dan dapat membantu untuk mengajarkan *hiragana* dan *katakana* dengan pengalaman yang lebih *fun*. Oleh karena itu, penulis akan merancang proyek ini sebagai tugas akhir perkuliahan dengan judul “**Perancangan Game Berbasis Desktop VR sebagai Media Pembelajaran Hiragana dan Katakana dengan Unity Engine**”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari proyek ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana untuk merancang suatu *game* yang dapat membantu pelajar dalam belajar *hiragana* dan *katakana*?
2. Bagaimana mengembangkan *game* pembelajaran *hiragana* dan *katakana* berbasis *desktop VR*?
3. Bagaimana merancang suatu media pembelajaran berbasis *desktop VR* dengan *Unity Engine*?

1.3 Batasan masalah

Batasan masalah dari proyek adalah sebagai berikut:

1. *Game* edukasi berbasis *desktop VR* dengan menggunakan *cognitive learning*.
2. *Game* tersebut di rancang dengan menggunakan *Unity Engine*.

3. *Game* tersebut akan di distribusi melalui *Google Drive*.
4. Video *demo gameplay game* yang di *upload* ke akun *youtube* prodi SI beserta dengan *link Google Drive* pada deskripsi video tersebut.

1.4 Tujuan Proyek

1. Untuk menemukan bagaimana untuk merancang *game* yang dapat membantu dalam pendidikan mengenai *hiragana* dan *katakana* dalam Bahasa Jepang.
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan program sarjana S-1.
3. Sebagai kesempatan bagi mahasiswa untuk mengaplikasikan pengetahuan dalam perancangan *game*.

1.5 Manfaat Proyek

Manfaat dari proyek ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi masyarakat:
 - a. Memberikan media pembelajaran *hiragana* dan *katakana* yang lebih menarik.
 - b. Memberikan media pembelajaran *hiragana* dan *katakana* dalam bentuk *desktop VR*.
2. Manfaat bagi penulis:
 - a. Menambah pengetahuan tentang metode pembelajaran *hiragana* dan *katakana*.
 - b. Menambah pengetahuan tentang *game development* dengan *Unity Engine*.
 - c. Menunjukkan kemampuan penulis dalam hal *VR game designing* dan *development*.
3. Manfaat bagi akademisi:
 - a. Menambah pengetahuan dalam hal *game development* dengan *Unity*.
 - b. Menambah pengetahuan dalam hal *VR game designing*.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan ini disusun dalam lima bab yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum penulisan laporan yaitu berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan proyek, manfaat proyek, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka oleh peneliti lainnya untuk meyakinkan pembaca tentang kelayakan penelitian ini serta dengan menguraikan teori-teori yang berkaitan dengan proyek yang akan di rancang.

BAB III METODOLOGI

Bab ini menjelaskan tentang metode yang akan digunakan dalam penelitian proyek.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisi dan menjelaskan tentang hasil dari rancangan *game* yang telah di rancang serta dengan metode yang di terapkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan bagian akhir dari laporan yang terdiri atas kesimpulan dan saran.