

BAB V TINJAUAN PUSTAKA

5.1 Kesimpulan

Dari perancangan aplikasi *game* ini, dapat di simpulkan sebagai berikut:

1. *Game* yang di rancang bertujuan untuk menyediakan media pembelajaran *hiragana* dan *katakana* dalam bentuk *game*.
2. *Game* yang di rancang berbentuk *first person* dan menggunakan metode pembelajaran *cognitive learning*.
3. *Game* di rancang dengan menggunakan *Unity engine*.
4. *Asset game* lainnya di rancang dengan menggunakan *Blender* dan *Adobe Photoshop*.
5. *Game* yang telah di rancang akan berbentuk *.exe* dan di bagikan melalui *Google Drive*.
6. *Game* yang di rancang sudah bermanfaat sebagai media pembelajaran *hiragana* dan *katakana* yang menarik.

5.2 Saran

Perkembangan *game* media pembelajaran *hiragana* dan *katakana* berbasis *desktop VR* ini tidak hanya dibatasi dalam *first person/desktop VR* dan bahasa jepang. Perkembangan *game* media pembelajaran seperti ini dapat dikembangkan lebih lanjut ke *full immerse VR* dengan topik yang lebih mendalam seperti *speech learning*. Selain itu bahasa yang di gunakan juga tidak hanya di batasi dengan bahasa jepang saja. Oleh karena itu, penulis menyarankan bahwa pada perancangan media pelajaran bahasa berbasis *VR* untuk selanjutnya, lebih baik jika *game* yang di rancang dapat memuat lebih banyak topik and bentuk permainan sehingga pemain dapat lebih bermotivasi untuk belajar. *Game Engine* lain juga dapat di gunakan pada perancangan *game* dalam bentuk *VR*, tetapi penulis menyarankan untuk menggunakan *Unity Engine* karena lebih gampang dan efisien dalam perancangan *game* bentuk ini, karena *Unity Engine* memiliki banyak *plugins* dan *assets* yang dapat membantu dalam tahap perancangan. Selain itu, rancangan ini juga dapat di implementasikan di *platform* yang lebih *trend* seperti *Roblox*.